The last line of defense

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN

I. évfolyam 3. szám Ára: 500,-Ft

1999. ÁPRILIS

LINUX AMIGÁN

Szoftver

- Candy Factory Pro
- Scantek
- Evil's Doom
- Lightwave
- Warcraft
- APUS
- Amiga Writer
- Debian

Hardver

- BVision teszt
- Új PPC kártyák
- Scanexpress 6000

Miegyéb

- Apróhirdetés
- Hírek
- Játék



Kedves tettestársak!

Üdvözlök mindenkit, aki még szabadlábon van, és kitartást kívánok azok számára, akiket a rend éber őrei már eltávolítottak a társadalomból. Remélem, mindenki olvasta a Zsuzsanna keresztnevű rendőrrel készült beszélgetést (sajnos még egy ilyen embernek is vannak személyiségi jogai, ezért nem mondjuk el a teljes nevét), ha valaki mégis kihagyta volna, következzen a történet tömörített változata:

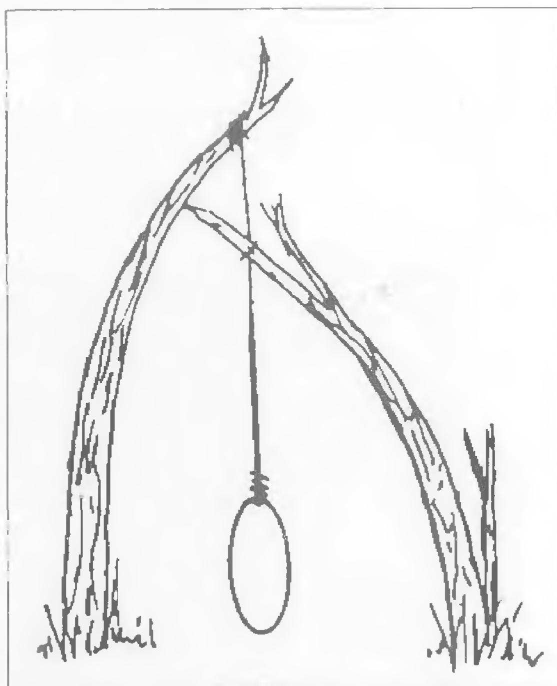
Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy hacker. Ez a csúnya ember belépett egy egyetem szerverére és nem szép dolgokat művelt. A rendőrség kiderítette, ki tette, és lecsapott rá. Eddig minden elismerésünk. Csakhogy. A rendőrök mindenféle telefonszámot, címet, feladószelvényt is találtak nála. Nosza, mind a 91 (!) címen házkutatást tartottak. Egy házkutatás természetesen a szomszédok szeme láttára történik, egy rakás rendőr lepi el a házat és lefoglalják a másolt (BSA megfogalmazásában: lopott) szoftvert tartalmazó adathordozókat. Természetesen komoly szakértők segítik a munkát, ezért fordulhatott elő, hogy nemcsak 10-12 éves, Commodore64-hez való floppykat is lefoglaltak, hanem scannereket is, hátha azokon is van hamis program...

Ilyenkor nem számít, hogy esetleg egy könyvelő teljes munkáját tartalmazza a merevlemez, elkobozzák, és hetekig, hónapokig, félévekig várhatod, míg visszaadják. Az ügyészség rendszerint minden ezzel kapcsolatos panaszt elutasít.

A szakértők megvizsgálják a CD-ket, és megállapítják: a „cracked by XY" introval bejelentkező szoftver nem eredeti - mindezt megabyte-onként 2.000 Forintért. Ha tehát talál egy másolt CD-t, amin mondjuk a Myst van, akkor ezért pontosan 1.200.000 Ft-ot kap az államkasszából. Ezt az összeget természetesen aztán a másolt programot kétszer is kipróbáló **bűnözőnek** kell megtérítenie.

A rendőrség elismert szakértője a következőket nyilatkozta: a hamis szoftvert onnét lehet felismerni, hogy indításkor közli, hogy ő egy lopott program (!), valamint arról, hogy más a színe, és arról is, hogy nincs hozzá licencszerződés (!!!!!!!!). Egy file létrehozásának dátumát pedig NEM LEHET ÁTÍRNI. Ha valaki még mindig kételkedne a szakértő világszínvonalában, megemlítjük, hogy az illető százados (!) elmondta: régebben Turbo Pascalban programozott, de most már továbbfejlődött, kinőtte a TP-t, és immár a Basic nyelvvel ismerkedik. Mondta mindezt egy interjúban, melyet három napig emésztettek főnökei, mielőtt engedélyezték a közlését - tehát szerintük minden ökörséget eltávolítottak belőle. Khm.

Az illető mondott még valamit: ha valaki kábítószert árul vagy másolt szoftvert használ, az **bűnöző**. Azt hiszem, ez a mondat önmagát minősíti, mindenesetre bennünk érdekes gondolatokat ébresztett. Először is: a rendőrség megállapította tehát, hogy országunk kétmillió szabadlábon lévő **bűnöző** országa. Kijelentették, hogy az az apuka, aki kilencéves gyerekének hazaviszi valamelyik játék másolatát, az ugyanabba a kategóriába tartozik, mint a kábítószert árusító nehézfiúk. Ez jó, hiszen ezek szerint mindannyian mehetünk kokaint árulni, mi az nekünk, kemény köztörvényeseknek, nem? Másodszor: több rendőrt ismerek, akik számítógéppel rendelkeznek, és ők is, mint minden más normális ember hébe-hóba kipróbálnak másolt szoftvert. Nosza, jelentsük fel az összes rendőrt, és zárassuk be őket! Erre komoly esély van, hiszen az említett interjúban az is elhangzott: ha az egyik GYANÚSÍTOTT azt mondja: az egész lakótelepnek lemásolta a Wolfenstein3D-t, akkor az egész lakótelep ellen eljárást kell indítani és házkutatást kell tartani. Harmadszor: Zsuzsannának hála marha jó társaság gyűlik majd össze a börtönökben (gimnazisták, tanárok, szerény jövedelmű családapák, az összes, számítógéppel rendelkező cimborám stb).



Szerkesztőségünk javaslata a következő BSA reklámhoz (ha a bilincs és a börtönrács nem lesz elég sikeres)

Meg kell jegyeznünk: az említett pécsi esetnél volt ugyebár 91 eset, majd - mivel mindenkinél találtak valamit - lett 91 gyanúsított. A rendőrség tehát felderített 91-ből 91 bűnesetet, lehet besöpörni a jutalmakat az eredményes (100%-os) munkáért.

Természetesen semmi bajunk a bűnt üldöző rendőrökkel, sőt! De azért az mégiscsak elgondolkodtató, hogy ma az a legnagyobb örömük, hogy egy ózdi mozgáskorlátozotthoz járhatnak házkutatásra, mert az illetőnek van több másolt C=64-es floppyja... (lásd TV2-beli híradás.) Ez a **bűnöző** most járhat le Pécsre kihallgatásra. A BSA természetesen sietett mindenkit feljelenteni, nehogy elmaradjon az eljárás ellenük. Érdemes tudni, hogy ha találnak nálad 100 programot, akkor ezek kiskereskedelmi, áfás árát összeadják, majd közlik: te ennyi kárt okoztál a szoftver gyártójának (!).

A BSA pedig már készíti az újabb reklámhadjáratot: most nem bilinccsel, hanem börtönablakkal fenyegeti azokat az iskolásokat, akiknek TurboPascalban kell megírni a házi feladatot, és nem tudják a közel 50.000 Ft-ot kifizetni érte.

Apropó BSA: a Dunántúlon az egyik önkormányzati közgyűlésen felszólalt a jegyzőnő: észrevette - mondta -, hogy a városházán több gep van, mint ahány m$ oprencer, ezért javaslatot tett újabb programok vásárlására, vagyis a szabálytalan helyzet megszüntetésére. Ez meg is történt, ám éberék gyorsabbak voltak: aha, ha ez a nő szoftvert akar venni, akkor most nincs neki elég, tehát **bűnöző**, vagyis hadd menjen az a házkutatás! A kutatás megtörtént, a jegyzőnő kötelességtudó munkáját (mellyel amúgy további profithoz juttatta volna a BSA-t pénzelő micro$oftot) pedig bírósági meghurcolással jutalmazták, az önkormányzatot megbüntették.

Az egyetlen jó az egészben, hogy ezzel még vonzóbbá tették az ingyenes Linuxot és pl. a rajta futtatható - szintén ingyenes - StarOffice csomagot, ami ugyanazt tudja, mint százezrekbe kerülő m$-os névrokona, csak ritkábban fagy. (Ezentúl mi is többet írunk róla - mármint a Linuxról.)

Tudjuk, amit itt olvastatok, annyira hihetetlen, hogy illene megjelölnünk információink forrását. Nos, a teljes történetet, a házkutatásokat (pl. azt is, ahol a **bűnöző** nővérének is szétkutatták a házát, mert a srác volt olyan marha, hogy elszólta magát: néha meglátogatja őket), az idézett riportokat mind megtaláljátok a **www.internetto.hu** alatt - ha szerencsétek van. A rendőrség ugyanis rögtön másnap követelte, hogy a szolgáltató azonnal távolítsa el ezeket az oldalakat a világhálóról. Na itt szerencsére még nem tartunk - bár én már semmiben sem vagyok biztos. A lényeg: ha ezentúl megharagszol a haverra, nem kell veszekedni vele, elég egy névtelen telefon a rendőrségre, és már mennek is házkutatni, 100%-os eredménnyel. Tök jó hely ez a Magyarország...

Most egy kicsit kellemesebb téma: egy „rakás" cég dob a közeljövőben G3-as, G4-es Amiga kártyákat a piacra - hurrá! Ismét csak lekörözzük a PC-k sebességét (lásd cikkünket a 30. oldalon, ill. a hírrovatot)...

Végezetül egy klasszikust szeretnék idézni: a márciusi számban ugyebár azt írtuk, hogy ha elég előfizetőnk lesz, próbálunk bővíteni az oldalszámon. Nos, mint látjátok, ez nem olcsó reklámfogás volt: remélem, mindenki megtalálta már a 16 oldalas, színes mellékletet a mag közepén. Reményeink szerint más számokhoz is készítünk majd ilyet, ám hogy melyekhez, az kizárólag az eladási számok és az előfizetők gyarapodásának függvénye. Ja, és természetesen a mag NEM kerül többe a plusz oldalaktól, hála az egyre több olvasónak.

Köszönjük.

TARTALOM 1999/3.

Mindenféle

Felhasználói

Játék

MAC sarok

Hardver

CD AJÁNLÓ

WWW tallózó

Internet

PD/Shareware



Amigák a NASA-nál

AmiJOE

A met@box AG bejelentette a JoeCard család legújabb tagját, az AmiJOE-t. Az AmiJOE egy G3 processzort tartalmazó turbokártya lesz Amiga 3/4000-es és Amiga 1200-es tulajdonosok számára. A kizárólag PPC-t tartalmazó kártya a 68k-s kódot emulálja majd (ahogy azt a MAC-ek teszik egy ideje).

A kártya - ki tudja, hogyan - elfér majd egy asztali Amiga1200-esben is. Még az USB vagy SCSI csatlakozó is belefér (a kettő közül kell választanod az egyiket). Az, hogy USB-t vagy SCSI-t választasz, az árban semmilyen különbséget nem jelent. A 3-4000-es verzió kártyája nagyobb méretű, ezért alapból rá lesz integrálva az USB. Ugyancsak ennél a verziónál a PCI csatira egy "MultiJoe" bővítőkártyát is tehetsz majd. Ennek pontos leírása még titok, annyit lehet róla csak tudni, hogy a MultiJoe Ultra-SCSI-t, teljes grafikus rendszert (2D/3D), videobemenetet, digitalizálást, alfa-szűrést, genlock funkciót, flicker-fixert és hangot tartalmaz majd. Huh...

Az AmiJOE specifikációi:

- PowerPC 750 (Lonestar) G3 Processzor 333 vagy 400 MHz
- 1.024 Kbyte Backside Cache
- 66 MHz Local Bus Speed (A 1200)
- 100 MHz Local Bus Speed (A 2000/ A 3000/ A 4000)
- Universal Serial Bus (USB)
- Realtime Clock (RTC) (csak A1200-esnél)
- PCI kompatibilis csatlakozó további bővítésekhez (csak A 2000/ A 3000/ A 4000-nél)
- SDRAM helyek
- Upgrade-elhető Flash ROM

Az 1200-as változat 333MHz-es lesz, ára pedig 600 Euro. A 2/3/4000-esekhez 400MHz-es kártya jár, ára 900 Euro lesz (ÁFA nélkül). A met@box (korábbban PIOS néven ismert cég) idén a harmadik negyendévre tervezi a kártyák piacra dobását.

További info: www.joecard.com

Természetesen a Phase5 és a met@box az első pillanatban elkezdett odamondogatni a másiknak, régi amigás szokásnak megfelelően. A met@box közölte, hogy nekik nincs szükségük előzetes támogatásra, illetve a FireWire egy marhaság, bezzeg az USB az szuper, meghogy ha "bizonyos" cégek megtanulnának tervezni, akkor beleférne a tervezett kártyájuk egy asztali 1200-esbe is - és így tovább... természetesen a P5 rögtön viszontnyilatkozott, hogy míg "bizonyos" cégek a szájukat jártatják, ők inkább eladnak több, mint tízezer kártyát. Azt is leírták, hogy míg más cégek őket kívánják megtanítani alapvető dolgokra, addig ők a tervezésre fordítják az időt. Javasolják, hogy a csodabővítőt nevezzék el SuperJoe-nak - és így tovább...

Nem baj, legalább megint van min röhögni, a lényeg, hogy jelenjenek meg a kártyák. Az pedig végképp nem árt meg a piacnak, ha lesz egy kis verseny a két (sőt, mindjárt meglátjátok, hogy három) cég között.

IBrowse 2

Erről a múltkor is írtunk, de tekintettel a cikksorozatra is, talán nem érdektelen, hogy pontosabb információkhoz jutottunk.

Az IBrowse 2 támogatja a Javascript 1.2-t és a HTML 4-et. Javítottak a grafikus kezelőfelületen, a beállításokon és a cache-kezelésen. Április közepe felé ígérik a további meglepetéseket (talán a megjelenésre gondoltak?).

Foundation

Paul Burkey jól csinálja, minden héten kidob egy új update-et, mi meg ész nélkül írunk róla minden egyes magban... Az 1.24-es update az eddigi legkomolyabb változást hozta a grafikus megjelenítésben. A sík textúrákkal dolgozó render-engine-t felváltotta az új, Gouraud shading eljárás és textúra szűrés. Mivel ez az új mód gyakorlatilag ugyanolyan gyors, mint a régi sima volt, ha kikapcsolod, a régi megjelenítés szinte szárnyakat kap, azaz igencsak begyorsul. A Gouraud módhoz illik 30-as procival rendelkezni.

Szabaddá vált az AHI

A Divine Software elészítettte az AHI (vagyis a hardverfüggetlen audio rendszer) PPC változatát. Nagy szomorúságukra azonban ez a változat egyáltalán nem lett gyorabb, jobb, mint a 68k-s elõd. Igaz, a PPC verziót némileg továbbfejleszteték, de ez még nem indokolta a PPC AHI relatív gyengeségét. A szerzők ezért úgy döntöttek, szabaddá teszik az AHI forrását, hátha valaki más jobb eredményre jut vele.

Wolfenstein 3D

Hát, ha valakinek épp ez hiányzik a boldogsághoz... A skinheadek biztosan nem örülnek neki, de a kisebb Amigák tulajdonosai talán igen. Megjelent a Wolfenstein3D amigás változata. Illik tudni, hogy ez volt a legeslegelső 3D shooter, amiből aztán ez az egész Doom-Quake mánia kifejlődött.

Mai szemmel nézve a W3D persze kicsit elavult, mivel (ha jól emlékszem) sem a talaj, sem pedig a mennyezet nem rendelkezett textúrával, a terep szigorúan egy síkban volt, az ellenfelek 2D-sek, a játékmenet pedig a szokásos mélységű: lőj le mindenkit, szedj fel mindent, találj ki a labirintusból. Mindegy, azért feltesszük ám a következő CD-re...

Talán nem tudja mindenki, ezért elmondjuk: ebben a játékban több náci jelkép is feltűnik, tulajdonképpen ők a kiirtani való rosszfiúk. Ennek hála Németországban betiltották. Hogy-hogy nem, azóta az ID Software összes programját következetesen betiltják, vagyis sem a Doom, sem pedig a Quake nem jelenhet meg a német polcokon, nem írhatnak róla a magazinok... Az ID Software legközelebb valószínűleg kétszer is meggondolja, belekössön-e a második legnagyobb játékpiaccal rendelkező ország lelkivilágába...

UAE AGA

Az UAE 0.8.8 (Amiga emulátor mindenre, ami csak van) immár hivatalosan is emulálja az AGA chipsetet. Most már csak meg kell várni a 2Gigaherzes penyákat, és talán lehet Slamtiltezni egy jót vastalicskán is...

Microdot II 1.3

Megjelent a Vapourware gondozásában a Microdot legújabb változata. A Microdot legnagyobb erénye az, hogy szinte képtelen a lefagyásra (ezt a Yam nem mondhatja el magáról...), és természetesen ugyanúgy ingyenes, mint a legtöbb levelező program. A Microdot az internetes levelezésen kívül Newsreader is, tehát a különféle newsgroup-okban is turkálhatsz vele kedvedre.

Ingyenes TVPaint

A Newtek (Lightwave, Toaster) legendás 24 bites rajzprogramja immár ingyen letölthető az Internetről. Sajnos csak onnét, azaz a CD mellékletre nem tehetjük fel. Letöltés előtt ki kell töltened egy kérdőívet (mennyire szereted a NewTek-et stb.), aztán már szedheted is. Sajnos a dokumentáció a pc-n (ki tudja, miért) elterjedt PDF formátumban tölthető le, ezt amigán is el lehet olvasni, de kissé nehézkesen (Ghostscript ill. MAC emu alatt). A program egyebek között natív grafikus tábla támogatással tűnik ki a többiek közül.

ImageFX goes PPC

A Nova Design bejelentette, hogy PowerStation néven új kiegészítő csomagot dob piacra a napokban auz ImageFX-hez. A PowerUp-ot használó modulok kihasználják a PPC nyújtotta lehetőségeket, egyes területeken akár tíz-tizenötszörös sebességnövekedést okozva. A legnagyobb durranás az FXForge PPC-sítése (jaj) volt, hiszen az volt a leglassabb, és egyszerre a legtöbb (szó szerint sokezer) effektet biztosító modul. A PowerStation-t egyelőre a vásárokon látni, a piacra valamikor májusban kerül.

Továbbfejlesztik az LHA-t

Az lha a leginkább elterjedt tömörítő Amigára. Az Aminetre a mai napig csak ilyen formában kerülhetnek fel anyagok, hiába az lzx jobb tömörítése - a megszokás nagy úr... Az lha utolsó változata az 1.5-ös volt. Ezután a szerző, Stephan Boberg leállította a fejlesztést. Az lzx-et sem fejlesztik tovább, az alkotóját ugyanis felvásárolta a micro$oft. Jim Cooper azonban rábeszélte Stephan-t a forrás átadására, és elkészítette az 1.94-es lha-t, ami egyébként freeware, azaz abszolút szabadon terjeszthető. A fejlesztés tovább folyik, készülnek az optimalizált (68k és PPC is) változatok.

BlackIrc 1.0

Veszélybe került az Amirc egyeduralma! A BlackIrc ugyanúgy támogatja az arexx-et, az Aliase, XDCC, színes szöveg, billentyűzet-kombinációk és

ezer más dolgot, mint a kvázi-szabvánnyá vált Amirc.

Olyan tulajdonságokkal is büszkélkedhet, amit eddig más amigás irc kliens nem tudott: tartalmaz CTCP-flood elleni védelmet, sőt, anti-spam funkciója is van! Nincs többé kéretlen meghívó a szexoldalakra...

Aminet 30

Na igen, az Aminet sorozat a Dallas babérjaira tör... A fene gondolná, hogy néhány hetenként újabb Gigabyte amigás anyag gyűlik össze az interneten... A CD-n ezúttal a Gloom3 teljes verziója található.

TITAN COMPUTER hírek

A német Titan több újdonsággal is szolgált az elmúlt napokban. Először is most már befejezett ténnyé vált: az Evil's Doom Special Edition a nyáron kapható lesz. A program előreláthatóan minden idők legjobb amigás szerepjátéka lesz. Az előzetes fotók elképesztően szép grafikákról árulkodnak (lásd az oldal jobb szélén), a dungeonokban pedig teljesen újraírták a 3D rutinokat. Filmbetétek, digitális beszéd tarkítja az amúgy is fantasztikus játékot.

A részletekről kicsit hátrébb olvashattok (igaz, a cikk írásakor még nem tudtuk, hogy megjelenik-e egyáltalán a SE, ezért a leírás az eredeti verzióról készült. Ha később kiderül, hogy a két változat története vagy kezelése között eltérések vannak, be fogunk számolni róla).

A következő hír kicsit szomorú... Olyan híresztelések kaptak lábra, hogy a Settlers2-t talán mégsem írják meg a fiúk. Öröm az ürömben, hogy legalább a MAC változattal játszhat minden Amigás, az ugyanis gond nélkül fut gépünkön.

Lassan minden amigás cég, ami kicsit is ad magára, bejelent egy G3/G4-es kártyát. Mi természetesen csak helyeselni tudjuk ezt a divatot, reméljük, mindből kézzelfogható eredmény születik majd... a kézzel foghatót szó szerint értjük!

A Twister G3/G4 PP Project

Ez a projekt három ismert cég összefogásának eredménye. Az ACT eddig Apollo kártyákat gyártott, a Haage&Partner a WOS fejlesztésével dicsekedhet (...), a Titan termékeiről pedig mostani és az elkövetkező számokban olvashattok majd.

A Twister kártyák 100%-os kompatibilitást ígérnek a régi programokkal, hála a H&P emulátorának. Ezzel egy 300MHz-es G3 eléri a mai 60-as processzorok teljesítményét. Az emulátor a flashromban ól majd, tehát semmi szükség további telepítésre vagy egyéb bonyolításra – a kártya bekapcsolás után azonnal működő- és emuképes.

A kártyán két PCI slot is található, az egyik kifejezetten egy saját fejlesztésű grafikus kártyához, amely a RivaTNT2-esen alapszik. A másik slotra egy UW SCSI vezérlőt lehet csatlakoztatni.

A kártya csakis toronyházban lévő 1200-esekkel használható.

A kártya specifikációi:

- G3/G4 PPC kártya 300 - 450 MHz-cel
- 2 local PCI-Slot 100 MHz-es órajellel
- 2 Ram slot, max. 512MB 100MHz-es SD-Ram
- 512 KB 2nd Level Cache
- 2MB Flashrom a BIOS-hoz és a 68k Emulációhoz

A kártya ára 1100 német márka lesz.

A bővítőkártyák:

Twister-Vision

- 2D/3D Grafikus kártya 8MB SG-Rammal, 16MB-ra bővíthető
- Riva TNT2 GrafikChip
- átvezetett amiga jel

Ára: kb. 350 DM

Twister-SCSI

- UW-SCSI-Kontroller
- 40MB/sec átviteli sebesség
- DVD támogatás

Ára: 249 DM











Új hangkártya 1200-eshez

Ismerjük már a Zorro buszhoz készült hangkártyákat, létezik többféle, ami az 1200-es óraportjára csatlakozik, most pedig itt a floppy portra dugható...

A kártya neve Atlantis, és az „Individual Computers" készíti. A kártya szíve egy 80MHz-es Motorola DSP 56002 processzor, ami többek között az MPEG audio kicsomagolását is el képes végezni. Egyetlen „hibája", hogy lejátszáskor a belső floppy is foglalt állásba kerül, dehát ez legyen a legnagyobb baj...

ACS

Az Amiga Car Systems az Amiga Inc. leányvállalata, és az új S osztályú Mercedesekbe gyártanak speciális felhasználásra Amiga 1200-eseket. Egyfajta kommunikációs rendszerről van szó, melyet az 1200-es vezérel. A sajtóosztály közleménye szerint azért esett a választás az Amigára, mert „ezzel egy kedvező árú és egyben rendkívül stabil megoldást hozhattunk létre". A jövőben további bővítéseket terveznek, többek között az autórádiót kívánják összekötni vele (aztán majd ritmusra villoghat a féklámpánk...).

GIMP Amigára

Linux cikkeinkben említést tettünk a Gimp-ről, ami egy Photoshop-szerű grafikus program. Mivel forrása ugyanúgy szabad, mint a Netscape-é, ugyanaz a csapat (vagyis a Free Amiga Project) ezt is átülteti Amigára. Egyelőre vállalkozó kedvű segítőtársakat keresnek, de ismerve az amigásokat, igen csodálkoznék, ha nem állna napokon belül össze egy csapat és nem készítené el az átiratot pár hónapon belül...

Amiga OS 3.5 fejlemények

Májusban megkezdődik a 3.5 operációs rendszer béta-tesztelése. Jelenleg folyik az önkéntes tesztelők toborzása. Ha te is részt szeretnél venni benne, a következőkre lesz szükséged:

- Internet hozzáférés
- megfelelő angol nyelvismeret
- elég idő a teszteléshez
- PGP kulcs
- egy Amiga a következő minimális konfigurációval: MC68020, 6MB RAM, merevlemez, CD-ROM, AGA vagy grafikus kártya, OS 3.1 ROM.

A béta tesztelőkkel szerződést írnak majd alá, amivel biztosítani kívánják, hogy nem kerül ki sem adat, sem információ a teszt során. A tesztelők levelezési listán cserélhetik ki tapasztalataikat.

Újabb Java Amigához - Jikes

Nem Yikes (ezt meghagyjuk Guybrush Threepwood-nak), hanem Jikes a neve az új Open Source Java compiler az IBM-től. Ez fordítja a Java forrásállományokat Java byte-code állományokká, amiket a Java Virtual Machine futtatni képes. A Jikes gyorsabb, mint a többi hasonló program - a készítők legalábbis ezt állítják. Az amigás változat ixemult igényel.



A Sonic is készülget, a képen a szerkesztőt látjátok

Hired Guns editor

Megjelent a legendás szerepjáték, a Hired Guns kiegészítéseként egy pályaeditor. Steve Hammond egész egyszerűen visszafejtette a kódot és így tette lehetővé, hogy a Psygnosis 93-as játékába új életet leheljenek a lelkes amigások. Az editor segítségével bárki készíthet új pályákat a játékhoz, a szerző mindössze annyit kér, hogy programjáért cserébe küldjenek neki minden ilyen új levelből



A Corel programokat készít az AmigaNG-hez?

A Com-Digit Journal híradása szerint a Corel (ők készítik a CorelDRAW és WordPerfect programokat) azt tervezi, hogy termékeit átülteti az új generációs Amigákra. A híradás megemlíti, hogy elsőként a Corel Office-t kívánják átültetni, idézem őket: "ha az Amiga versenyképes áron jelenik meg, ezzel a szoftverrel komoly fenyegetést jelenthet a PC-k számára". A hírt nem tudjuk megerősíteni, de ha igaz, akkor elképzelhető, hogy a többi nagy cég is hasonló lépéseket tesz majd. Mindenesetre tény, hogy az Amiga Inc. többször elmondta az elmúlt hetekben: több igen nagy céggel tárgyalnak az új Amigára átültetendő szoftverekről.

Seaside

Új játék fejlesztésébe kezdett a német APC&TCP. A Seaside egy Theme Park-szerű program lesz, csak most nem vidámparkot kell építeni, hanem üdülőhelyet. Fiatal üzletemberként, kevéske pénzzel kezded, választasz egy tengerparti ingatlant, majd fejleszteni, díszítgetni kezded őket, hogy minél több látogatót csalogass oda. Később érdekes fejlesztésekbe foghatsz, több, mint 200 féle tengerpart közül választhatsz, akár tavakat is készíthetsz beépített halakkal, ezerféle (szó szerint) dekorációval díszítheted az épületeket, de csak majd a játék megjelenése után...



Elköltözött az Aminet

A korábbi fő site-on előforduló sorozatos problémák miatt a wuarchive.wustl.edu helyett ezentúl a német site lesz (de.aminet.net) az Aminet gazdája. A többi site természetesen továbbra is tükrözi az archívumot, ám ezzel a változással nem függünk többé az amerikai operátoroktól.



Amiga a NASA-nál

Már írtunk róla, most azonban meg is tudjuk mutatni, hogy a NASA mi mindenre használ komoly számítógépeket... A telemetria központban volt már egyszer egy pc is, de azt hamar lecserélték egy Amigára, a szoftvert is újrafordították hozzá - meséli Hal Greenlee egy interjúban. Egy Pentium vagy G3-as erősebb lehet, de nem helyettesíti az AmigaDOS multitaszk-rendszerét, és a programozóink legtöbbje is a 68k-s processzort ismeri a legjobban - folytatja. Jelenleg nyolc Amiga főrendszer dolgozik nálunk, további négy-öt a DAC vezérléshez (digitális-analóg konverzió), és négy a programozóknál. További hét-nyolc külső Amiga dolgozik nekünk, és van négy-öt tartalék a polcokon. Beszereztünk néhány PPC kártyát is, de még nem írtunk rá kódot. Ugyanez az Amiga rendszer dolgozik Kaliforniában, más NASA központokban is. Kifejlesztettünk egy saját adatbuszt is az Amigáinkhoz, ehhez készítettünk IO kártyákat, amik kommunikálnak az Amiga saját buszával.

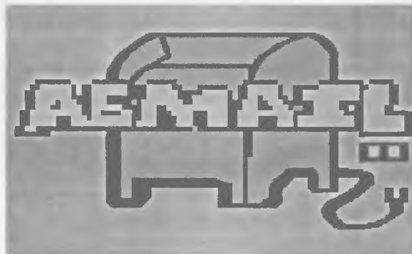
Az interjú teljes szövegét a legtöbb amigás hírlapon elolvashatjátok.





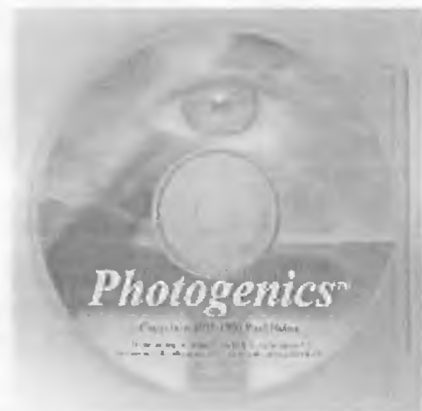
AEMail 2.01

Újabb levelezőprogram jelent meg géptünkre, ezúttal John F. Zachariastól. Az első dolog, ami szembetűnik (a szokásos szolgáltatások természetesen mind benne vannak a programban), hogy hallgatva az idők szavára az AEmail nem igényel MUI-t a működéshez, ehelyett az OS3.5 által is támogatott ClassAct Boopsi class-eket használja (a szükséges class-ek a program telepítő csomagjában vannak). Kívánságra a program képes meghívni a TCP/IP programot (ha épp offline-ban vagy) és arra bírni, hogy felcsatlakozzon az Internetre a levelekért. Nemcsak a leveleket, de a levelek listáját és az Addressbookot is ki tudja nyomtatni - és még sorolhatnánk...



Photogenics 4.0

A program néhány évig csendben fejlődött, fejlődgetett, mígnem készítője most érezte úgy, hogy illik újra belépni a piacra... Az amúgy sem kis választékot látva (ArtEffect, ImageFX, TVPaint, XIPaint stb.) nem lesz könnyű dolga Paul Nolan-nek, ha el szeretne adni néhányat a CD-ből... A kezelőfelület igen látványos és barátságos, a sajátos (igen jól átgondolt) kezelés pedig még hatékonyabb munkát tesz lehetővé.



Igen jó a szövegbeíró rutin (ezzel a többiek nem nagyon dicsekedhetnek, még a Photoshop sem, egészen a legutolsó változatig), valamint a valódi rajzeszközöket imitáló különféle ecsetek. A kezelés olyan egyszerű, hogy az egér használatán kívül tényleg nincs szükséged másra.

Teljes multithread-rendszer (ez amolyan full multitaszk egy programon belül), tehát sosem kell várnod az aktuális művelet befejezésére. 24bites alfacsatorna (ez egyedülálló), szimmetria-eszköz, egy kép több nézete egyszerre eltérő nagyításban, ötféle színkiválasztó rendszer, 24 bites nyomtatás, nyitott plug-in architektúra - ez csak egy része az új lehetőségeknek. Később mindenképp visszatérünk rá.



Starbirds

Új shoot'em up jelent meg Amigára, ráadásul teljesen ingyenes a program! Letölthető többek között a H&P honlapjáról, illetve - természetesen - rajta lesz a következő CD mellékletünkön csakúgy, mint a legtöbb, itt bemutatott shareware/PD program.



A telepítéssel van némi zűr, ugyanis előbb létre kell hozni egy lemezt a megfelelő névvel, majd arra kipakolni a csomagban található .lha állományt. Ezután reset, majd jöhet a játék. Sajna RAD-dal nem lehet eljátszani a mókát, a program következetesen df0:-ról akar tölteni. Mindegy, ajándék lónak ne nézd a bootolási szokásait... A játék minden Amigán fut, amiben legalább 1MB ram található.

Legutóbbi hírrovatunkból sajnálatos módon lemaradt az utolsó sor, ezért ott egy meglehetősen fontos információról maradtatok le. Ez a mondat most itt, az áprilisi számban olvasható: a tökéletes módszer a vindóz monopóliumának megtörésére a kö

AmigaWriter

A Finalwriter fejlesztését - miután a Softwood abbahagyta - átvette egy kis, lelkes csapat, ám nem tudni, mikor állnak elő újabb változattal. A Wordworth-szel szintén hasonló a helyzet: a Digita fejlesztgeti ugyan, de a cég fő profilját rég a pc-s fejlesztések uralják. Jellemző, hogy a hetes változatban olyan újítások szerepeltek, amik nem épp az átlagfelhasználó igényeit elégítik ki (pl. vízjel), ám a gyenge, vagy bugos részek változatlanok maradtak: például a táblázatkezelő rész vagy a lábjegyzetek érintetlenek maradtak. Nem véletlen, hogy épp ezekben a hónapokban lépett színre egy új szereplő, a Haage&Partner az AmigaWriterrel.



Teljes leírást egy későbbi számban találtok majd, most csak áttekintést szeretnék nyújtani arról, mit tud az AmigaWriter és miben különbözik vetélytársaitól.

Az AW jelenleg az 1.2-es változatnál tart. A mindössze három db DD-s floppyn (!) forgalomba hozott program több olyan tulajdonsággal dicsekedhet, amit a másik két versenyző nem mondhat el magáról. Az AW jelenleg az egyetlen Amigás szövegszerkesztő (a DTP programokat nem számítva), ami normálisan képes a lábjegyzeteket kezelni. Más programoknál visszatérő probléma volt, hogy miután más oldalra helyezted a lábjegyzet gazdáját, a lábjegyzet nem követte, hanem maradt a régi helyén. A másik ígéretes projekt a most fejlesztés alatt álló plug-in, mellyel a linux szabad ISpell rendszerét lesz képes kezelni. Ha ez elkészül, meglesz az első magyar helyesírás-ellenőrzővel rendelkező amigás szövegszerkesztő.

Ha már a plug-ineket említettem: az AW nyitott, egyszerűen bővíthető plug-in rendszerrel rendelkezik. Éppen ezért sokkal hamarabb látunk majd olyan újításokat, mint például a Word formátumú dokumentumok beolvasása, vagy egy táblázatkezelő modul. Nem véletlen, hogy ezeket említem, hiszen ezt a két modult külső cégek már készítik.

Jelenleg saját formátumán kívül ascii (txt) és rich text formátumot (rtf) tud írni-olvasni. Ez utóbbit a Word is tudja, tehát ha pc-ről kapsz levelet, kérd meg a küldőjét, hogy így mentse ki neked. (Van egy igen neves bp-i pc-s cég, akiknek minden doc-ban küldött email-közleményére megírom, hogy rtf-ben küldjék, mert így nem tudom elolvasni. Az elmúlt három évben még nem sikerült megtalálniuk a "mentés másként" gombot, mert azt nem olvasták az ízipíszíben.)

Szövegszerkesztőknél szokatlan, hogy egy program a szövegeket keretekben kezeli. Ezek a keretek (ha úgy tetszik, boxok) a DTP programok elengedhetetlen tartozékai. A keretek lényege, hogy a szöveg tetszőlegesen megrajzolt téglalapokban van, és egyikből átfolyhat a másikba. Ezzel tetszőleges számú hasábra, téglalapra, négyzetre tördelheted a szöveget. Természetesen a szöveg bármelyik keretből bármelyikbe folyhat, ezt igen egyszerű szerkesztéssel adhatod meg.

További lehetőségként egy grafikát úgy is elhelyezhetsz a szövegben, mintha egy karakter lenne, így az a szöveggel együtt fog mozogni.

Gyakorlatilag az összes dokumentum-elem formátumát külön adatbázisban tárolhatod, és később tetszőleges helyen alkalmazhatod. Ha tehát például egy bizonyos tabulátor-beállítást mentesz el (a bekezdés formátumával együtt), ezt később egy másik dokumentumban nem kell újra definiálnod, hanem elég kiválasztani az adatbankból és alkalmazni az adott bekezdésre. Ugyanez vonatkozik a betűtípusokra, keretekre - egyszóval mindenre.

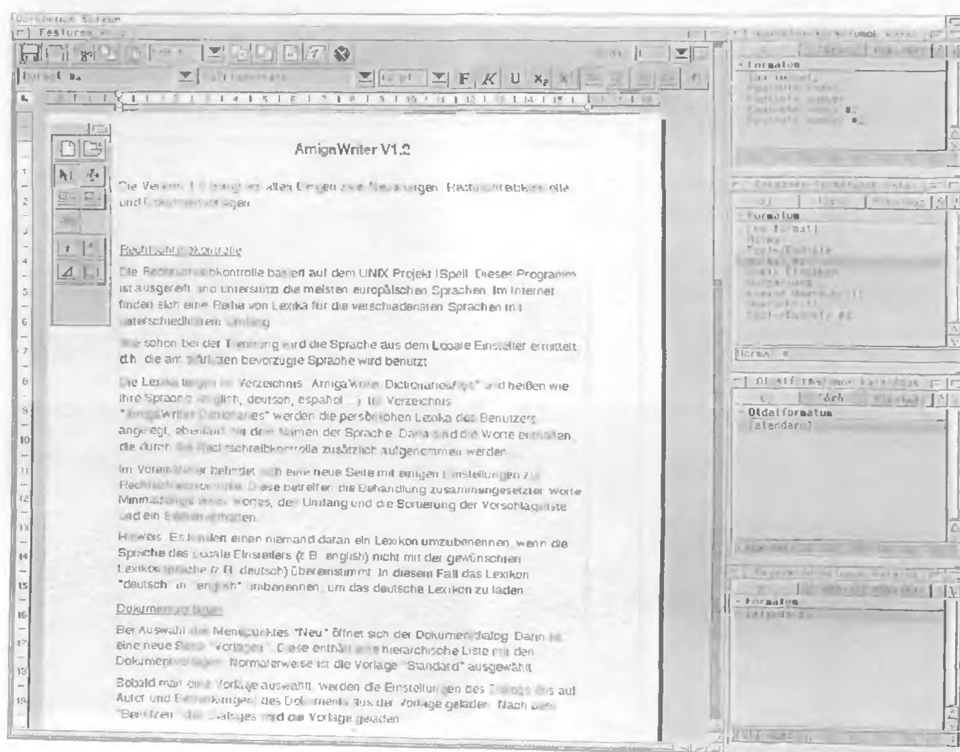
A szokásos szövegelemeket (oldalszám, dátum, idő) a program automatikusan frissíti, tehát mindig az aktuális dátumot stb. nyomtatja ki. Ezt azonban rögzíteni is lehet, tehát megadhatod egy elemről, hogy mindig az aktuális, vagy egy fix értéket mutasson.

A program ikonjai, kapcsolói a megtévesztésig hasonlítanak egy bizonyos Word nevű rokonának ikonjaira. Ez nem véletlen, a szerzők határozott célja az volt, hogy a pc-n felnőtt szerencsétlenek is gond nélkül alkalmazhassák. Ennek megfelelően a program neve sokáig EasyWriter (vagyis kb. "egyszerű írás", "könnyű szerkesztő") volt. Ez aztán félreértésekre is okot adott: a rendkívül tiszta, mondhatni spártai felület és a név együttesen azt sugallta, hogy a program csak keveset tud, és mindössze a legalapvetőbb funkciókkal rendelkezik. Később aztán a H&P addig egyezkedett Tyschtschenko bácsival, míg megszerezték az Amiga név használati jogát. A program egyébként sokkal többet tud, mint első látásra gondolnánk, csak épp a kezdők számára talán felesleges lehetőségek különféle menüpontok alá lettek elrejtve. Hasonló megoldást alkalmazott a Scala is a korábbi változatokban, mikor a program háromféle felhasználót tudott megkülönböztetni, a kezdők elől egyszerűen elrejtette a bonyolultabb lehetőségeket.

Nyomtatáskor igen egyszerűen adhatod meg a nyomtatási keretet, a papír formátumát és a többi szükséges dolgot.

Aki megveszi az 1.0-ás változatot, igyen letöltheti (illetve megkapja postán) a 2.0-ását is, így még vonzóbbnak tűnik az amúgy nem magas ár. Természetesen a nemrég megjelent 1.1-es és 1.2-es is ingyen jár mindenkinek.

A program a szokásos módtól eltérően nem a



rendszer képernyőmód-kiválasztóját, hanem a csomagban talált és telepített StormScreenManagert használja (nahát, csak nem reklámfogásról van szó?). Ez a wbstartup-ból indul - illetve ha nem, akkor az AW a workbench képernyőjén indul. Mondjuk ez sem nagy tragédia... Előnye továbbá, hogy segítségével több program is használhatja ugyanazt a képernyőt, tehát például az AmigaWriter képernyőjére megnyithatsz még egy szövegeditort vagy egy grafikus programot, ezáltal könnyebben tudsz összedolgozni velük.

Ígérik a PPC változatot is, valószínűleg az AmigaWriter 2-es már WarpOS alatt fog futni.

Az AW igen gyorsan nyomtat, méghozzá akár truecolorban (együttműködik a Turboprinttel és a Studioval is).

Az 1.2-es változat már a nagyon nagy (500 oldalasnál hosszabb) dokumentumokat is igen gyorsan képes kezelni.

Horváth Péter

Az 1.1 és 1.2-es változatok újításai

- Az rtf dokumentumok beolvasásánál táblázatot készíthetsz, hogy melyik pc-s fontot melyik amigással helyettesítse a program (általában csak a fontok neve tér el a két platformon, formájuk nem). A táblázatot egyszerű szövegállományként készítheted el.
- A betűtípusok már több könyvtárban is lehetnek, azaz működik a multi-assign
- Igen hatékony buborék-segítség. Bármi fölött egy pillanatra megállva rövid magyarázó szöveg jelenik meg.
- Teljes lokalizáció, beleértve a magyar változatot is (a dokumentáció fordítása most van folyamatban)
- Továbbfejlesztett nyomtatás, memória-kezelés
- Helyesírás-ellenőrzés, dokumentum sablonok

AmigaWriter

Mínusz

- nem kezel táblázatokat
- dokumentáció csak lemezen van

Plusz

- gyors
- egyszerű kezelés
- plug-in rendszer

Gépigény

Hmmm... sem a dobozon, sem a dokumentációban nem találni... Amiga biztosan kell hozzá.

Összegzés

Ígéretes, gyorsan fejlődő újonc

80%

PD/SHAREWARE AJÁNLÓ

Blitzblank

A képernyővédőknek igen fontos szerep jut manapság az új számítógéptulajdonosok körében: ők általában erre a legbüszkébbek... Mindenesetre ártani nem árt, ha kidíszíted a gépet, mint egy karácsonyfát - a lényeg, hogy ne ez legyen a legfontosabb célod... A sok nagyszerű amigás blanker közül a Blitzblank a kedvencem. Ami különösen szimpatikus, hogy moduláris felépítésű, azaz később is telepíthetsz hozzá újabb modulokat (van is jó sok belőlük az interneten). A Blitzblank preferences részében beállíthatod, melyik modulok közül válasszon véletlenszerűen a program. A legtöbb modul külön konfigurálható (milyen képernyőt nyisson, milyen gyors legyen stb.). A program még arra is képes, hogy az egyes kiválaszott modulok között x időnként váltogasson. Ha tehát otthagyod a géped egy időre, ő időnként új blankert keres, betölti, játszik egy kicsit, majd ismét keres egy másikat.

A modulok grafikus kártyán (CGFX) is működnek, sőt, legtöbbjük ott érzi igazán jól magát. A program teljesen szabadon terjeszthető (több más, shareware képernyővédő-csomaggal ellentétben).

Modem-display

Modemezés (internetezés) közben ez a kis program egy ablakban mutatja neked, mi történik a modemeddel. Indulás után bedob egy ablakot, amin szépen sorban, egymás alatt a következő "ledek" láthatóak:

DSR (Data set ready)
RTS (Request to send)
CTS (Clear to send)
CD (Carrier detect)
DTR (Data terminal ready)
TxD (Transmit Data)
RxD (Receive Data)

Habár a program készítője (Felix Schwartz, ugye ismerős e név? Ő készítette az UltraConv-ot is) csak saját, Speedster modeménél ígéri, hogy működik a program, eddig az összes általam tesztelt modememmel jól kijött.

A program igen jól konfigurálható, mindent átállíthatsz, ami csak eszedbe jut. Az ablak hátterét sima IFF képekkel (a szerző mellékelt egy második készletet), a ledek koordinátáit és megjelenését, az ablak méretét és pozícióját. Azt is megadhatod, hogy a felsorolt ledek közül te melyikekre vagy egyáltalán kiváncsi (mondjuk lehet, hogy csak az adatok küldése, fogadása és a kapcsolat megléte érdekel). Ha kevés színt használ a Workbenched, azt is kérheted, hogy a program ne vacakoljon a háttérszínek illesztésével.

MSWordview

Nem szeressük, de néha muszáj... A legelterjedtebb szövegszerkesztő a micro$oft-féle Word. Amigára nem létezik, sőt, egyetlen szövegszerkesztő sem képes rendesen importálni a Word által létrehozott dokumentumokat. (Igaz, az AmigaWriter késztői ígérnek ilyen plug-int, de ez egyelőre még nem jelent meg.) Az MSWordview egy szabad forráskódú program amigás változata. Segítségével Word 8 dokumentumokat konvertálhatsz HTML-be, amit aztán akármelyik böngészővel megnézhetsz. E programnak hála ismét eggyel kevesebb okunk van a pc vásárlásra.

A program még meglehetősen béta, pl. nincs rendes GUIja. Mihelyt kijön egy könnyen kezelhető változat, visszatérünk rá.

A magazinban bemutatott shareware/PD programok mindegyike (tehát ezek is) megtalálható lesz az AmigaVilág 2-es CD-jén, amely a következő, júniusi számmal egyidőben jelenik meg. Ha nem bírsz addig várni, töltsd le őket valamelyik Aminet archívumból.

Candy Factory PRO

Nincs könnyű helyzetben az a szoftvercég, amelyik nem játékokat gyárt. Előbb-utóbb ugyanis minden platformon kialakul egy erősorrend, és azon igen nehéz változtatni. Gondoljunk csak bele: ha táblázatkezelő, akkor Turbocalc, ha állománykezelő, akkor DirOpus - és így tovább. Más géptípusokon még ilyenebb a helyzet, nálunk azért még mindig három szövegszerkesztő harcol az első helyért... A Titan Software más utat választott: olyan programokkal jelenik meg a piacon, melyekhez még csak hasonló sincs. Ezzel két legyet ütnek egy csapásra: rögtön elsővé válnak saját kategóriájukban, éshát nem kevés tekintélyt kölcsönöz egy új cégnek, hogy képes volt olyasmivel előállni, ami a "nagy öregeknek" nem jutott eszébe.

Candy Factory Pro

A kölni vásáron bemutatott Candy Factory PRO egy könnyen kezelhető program, mellyel látványos logokat készíthetsz. Ez persze a lehető legegyszerűbb definíció volt, lássuk kicsit részletesebben, mit is tud ez a program:

Aki honlapokat, számítógépes játékot, videofeliratokat készít, gyakran kell logot, látványos feliratot, esetleg kapcsolókat készítenie. Ezeket meg lehet csinálni egy raytracer vagy egy rajzprogrammal is, de kellő gyakorlat hiányában sokat kell velük maszatolni - nem beszélve arról, hogy az eredmény nem biztos, hogy tökéletes lesz. Ha lusta vagy, esetleg nincs sok időd, vagy csak nem akarsz a szükségesnél több energiát erre fordítani, vedd elő a CandyFactory Pro-t. Most jegyzem meg, hogy a program demoja a 2-es CD mellékleten megtalálható lesz majd.

A gépigényt látva le kell szögeznünk, hogy bár a minimális konfiguráció ugyanolyan eredményt képes produkálni, mint a legnagyobb Amiga, de 68k-s processzoron bizony a legkisebb módosítás után is fel kell készülnöd a néhány másodperces számítási időkre. PPC-n viszont gyakorlatilag valós időben látod az eredményt - például az egered mozgatásával tudod a fényforrást pozicionálni, amitől a logo a mozgatás sebességével változik.

Milan Pollé programja - hála a CD-hez adott patch lemeznek - igen stabilan működik, a tesztpéldányt eddig nem tudtam lefagyasztani. Ez a korábbi változatoknál azért néha elő-előfordult...

További segítség a kezdők számára a rengeteg előkészített projekt. Több, mint hatvan előre beállított effektet ereszthetsz rá a betöltött maszkra. Ha nem csinálsz mást, mint ezeket cserélgeted, akkor is hónapokig fogja hinni rólad a főnököd, hogy rengeteget dolgoztál a grafikákon...

Kedvcsinálónak a mellékleten találsz néhány ilyen projektet.

Ha új munkába kezdesz, első lépésként létre kell hoznod egy maszkot, vagyis azt a képet, amiből majd a látványos logo készül. A Pro változatban ez az alap lehet fekete-fehér vagy szürkeárnyalatú kép. A szürkeárnyalat elsősorban a kontúrok elmosásához használandó. Ha nincs kedved másik programmal szöszmötölni (vagy nem ismered a többi rajzprogramot), immár a program saját feliratozójával is elkészítheted az alapanyagot. A beírt szöveg méretét, betűtípusát (intellifontok támogatása), kövérségét, dőlését külön megadhatod. A szöveget el is fordíthatod. Ha mindez megvan, jöhet a háttér és a logo tulajdonságainak beállítása (szín, fényerő, élletörés, árnyék, ragyogás stb.), végül pedig az elkészült mű kimentése.

gépigény

Minimális gépigény:
68030 CPU ÉS FPU
16MB memória
AGA (NewWPA8-tel)
merevlemez

Ajánlott konfiguráció:
PowerPC kártya
32MB memória
grafikus kártya

Telepítés

A telepítő varázslót meg kell kérnünk, hogy másolja a programot a merevlemezre. Nincs szükség új hozzárendelésre (assign-ra), tehát megtarthatod az esetleges korábbi változatot is. Ha AGA képernyőn kívánod használni a programot, előtte futtasd le a NewWPA8 nevű programot. Ezt célszerű a user-startup-ba tenni, a wbstartup-ba téve nem indul! A NewWPA8 megoldja azt a problémát, amit a WritePixelArray8 chunky forrásba való belepiszkítása okoz. A patterns könyvtárat másold még be a program alá, és már mehet is. Ha nincs elég helyed, a textúrákat esetleg hagyd ki, azok egyedül kitesznek majd' 50 megát. A Fonts és az Envmaps további 44 ill. 13 mega helyet foglalnak. Persze velük együtt leszel képes igazán változatos munkákat elkészíteni, ha másképp nem, hát egyszerre mindig csak az állományok egy részét másold át és használd.

Első lépések

Első indításkor a képernyőmód-kérdező jelenik meg. Ellentétben a shareware változattal, a CF Pro már jól működik 16 vagy 24 bites képernyőn is. Általában is igaz, hogy a kereskedelmi változatból kiirtották a hibákat, sőt, ami igazán ritkaságszámba megy: a program készítője betartotta ígéreteit, és a CF doksijában beígért újításokat mind beépítette a PRO változatba.

Maszk készítés

Töltsd be a képet (**Projekt/Load mask**), vagy írd be a szöveget (először **Project/New project**, majd a kép méretének pixelben történő megadása után **Project/Add text**). A szöveg beírásánál Fontname-mel választhatsz ki betűtípust. Vigyázz, itt a Fonts: betűtípusai közül választhatsz, nem pedig a program fonts alkönyvtárában lévőkből (illetve onnét, ahová beállítottad). Az **X és Y size** a betűk magasságát és szélességét, az **x,y pos.** a felirat bal felső sarkának koordinátáit, az **x,y bold** pedig a szöveg vastagságát adja meg. A **shear** az elferdítést, a **rotate** az elforgatást adja meg (ez utóbbit fokokban). A

AVAS
AVAS

Fent kerning nélkül, alul kerninggel írtuk le az AVAS szót

spacing a betűk közti hézagot adja meg, a **style** pedig a kerninget kapcsolja be/ki. A **kerning** a betűket hozza egymáshoz közelebb, lásd az ábrán. A **Text** alatt a szöveg beírása után nyomj Enter-t is, különben nem veszi észre a gép, hogy átírtad.

Az effektek

Megvan a maszk, jöhetnek az effektek. A legegyszerűbb mód ilyenkor a **Project/Load** project kiválasztása. Ilyenkor a gép még megkérdezi, a projekt mely elemeit töltse be. Ha a **maskpath**-ot nem pipálod ki (helyesebben pipáltatlanítod, mivel alapból ki van pipálva), akkor a te maszkodra eresztheted rá az effekteket. Sajnos Undo az nincs, ezért erre nagyon vigyázz!

Ha már unod a kész projekteket, a windows menüből lehívhatod a következő ablakokat:

Material [1]

Az anyag tulajdonságait állíthatod be

Választhatsz, hogy a tárgy (**object**) vagy a háttér (**background**) tulajdonságain kívánsz módosítani. Az RGB tolókákkal az anyag színét (**Color**), a fénycsillanás színét (**Specular**), illetve a sötét területek színét (**Ambient**) állíthatod be a már megszokott módon.

A **Shading** (árnyék) lehet normális, fémszerű (**metal**) vagy egy kép által megadott (**Envmap**). Az Envmap segítségével használhatsz saját képeket is e célra.

A **Glossiness** a megcsillanó fény élességét adja meg. Az itt beállított értékeket a **Load/Save** segítségével betöltheted illetve elmentheted ínségesebb időkre.

Ha fémet választottál, állíts be igen fényes megcsillanást és igen alacsony **Glossines**-t. Ha a **Specular** RGB értékeit alacsonyra veszed, finom csillanásokat kapsz.

Lightsource [2]

A fényforrás beállításait módosíthatod. A Distance a fényforrás távolságát adja meg, a pozíciót pedig numerikusan vagy az egér rángatásával állíthatod be.

Inner bevel [3]

Letört élt ad a felirathoz. A width, height a szélességét és a magasságát adja meg, a smoothing dönti el, hogy éles vagy lekerekített letörést kapsz-e. A top és bottom slope működését a jobbra lévő görbén láthatod, a görbe alakját veszi fel az élletörés is. Játssz el vele egy kicsit, hogy kitanuld a működését.

A Carve mintegy kivájja a betűkből az anyagot az élek letörése helyett. A Render kiszámolja a beállítások alapján a képet (hacsak nem kértél Realtime-ot rá is).

Ha fémes anyagot vagy environment map-et használsz, tartsd a letörés magasságát alacsony értéken.

Dropshadow [4]

Finom árnyékot vet a háttérre. A háttér ilyenkor automatikusan módosul. Smooth - az árnyék kontúrjának élessége. Minél lágyabb az árnyék, annál tovább tart a kép renderelése. Az Intensity - meglepő módon - az árnyék intenzitását adja meg. Kérheted az árnyék fokozatos el- és előtűnését is. A Distance-szal állíthatod be az árnyék felirattól való távolságát.

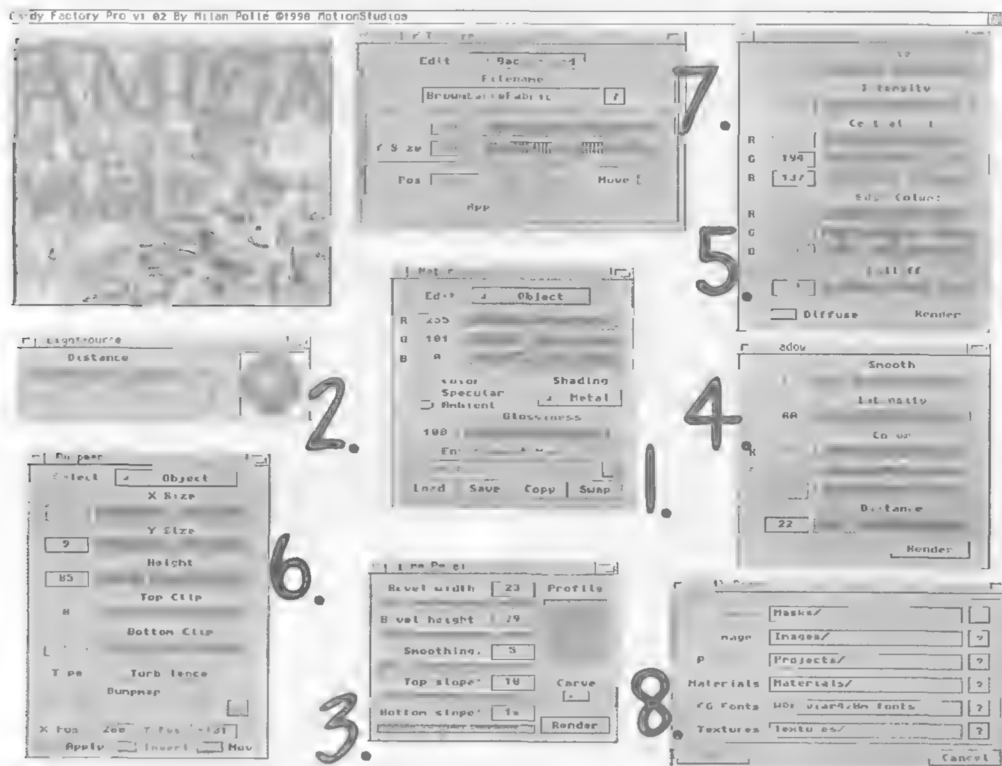
A Candy Factory PRO által támogatott állományformátumok

Loaderek (mindből van PPC-re optimalizált változat is!):

ACBM	ALIAS
BMP	DATATYPES
GEM	GIF
IFFDEEP	IFF
IMPULSE	IPBM
MACPAINT	PBM
PCX	PGM
PHOTOCD	PNG
PPM	PSD
QRT	RAW_RGB
RENDITION	RLE
SCANQUIX	SGI
SUNRASTER	SVG
TARGA	TIFF
TIM	UNIVERSAL
WAVEFRONT	YUVN

Saverek:

ALIAS	IFF
IFFDEEP	IMPULSE
JPEG	PBM
PGM	PPM
QRT	RENDITION
YUVN	



Glow [5]

A felirat izzani, világítani kezd. A Size a méretét, az Intenzity az erősségét, a Central color a középső, az edge pedig a ragyogás külső színét adja meg. Falloff - milyen vékony vagy vastag a normális ragyogás. Diffuse - ragyogás-típusok között kapcsolgat. A normál ragyogás élesebb és gyorsabban kiszámítható.

Bump map [6]

Select - a háttérre vagy a feliratra kívánod-e alkalmazni
X/Y Size - a hepehupa mérete
Bump height - a hepehupa intenzitása
Top/Bottom clip - lerövidíti, kiegyenlíti a hepehupát
Type: a zaj típusa.
Normal - normális (naháát...)
Fractal - eltérő méretek, komplexebb forma
Turbulence - éles váltásokkal
Fturbulence - éles váltások eltérő méretekkel
Bitmap - mindjárt azt is mondom a következő pontnál..
Bumpmap - az alkalmazott kép neve. Mindegy, hogy színes vagy szürkeárnyalatú képet választasz, a program úgyis csak a pontok fényességét veszi figyelembe.

X/Y pos - a kép elhelyezkedése
Apply - alkalmazod a képet a maszkra
Invert - invertálod a képet
Move - Kattints a képre és lenyomott gombbal (akár a fényforrásnál) mozgasd a képet.
Fémes vagy mapped anyagoknál a hepehupa magasságát tartsd kis értéken.

Color texture [7]

Színes mintázatot ad a háttérnek vagy a feliratnak. Az itt található kapcsolókhoz hasonlókat már láttatok az előző ablakokban, ezért nem foglalom a helyet az ismétlésekkel. Annyit azért érdemes megemlíteni, hogy fémes vagy mapped anyagnál a textúra csak mint visszavert kép jelentkezik, tehát azt adja csak meg, hogy melyik színeket veri vissza az anyag.

Az Invert mask menüponttal magát a kiindulási képet invertálhatod, azaz megcseréled a hátteret és a feliratot. Segítségével érdekes, kifűrészelt feliratra emlékeztető képet kaphatsz.

A Render kiszámítja a képet, a Clear Image pedig a beállításokat nem, csak a maszkot törli. Ezt használd, ha a felirat készítésénél próbálgatod az egyes értékeket. A Rendernél megadhatod, hány színű legyen a végeredmény. A Dither finomít a képen, a Background0 pedig a hátteret cseréli le a 0-ás színre - ez videofeliratoknál a Genlock-hoz lehet hasznos, illetve akkor, ha a feliratot egy másik programban még rá kvánod tenni egy háttérre. Én pl. az így kimentett logokat kombinálom a Scalahoz adott hátterekkel és így kerülnek adásba - higgyétek el, igencsak profi módon bír kinézni a két program kombinálásával létrehozott demonstráció... A refinenal tovább finomíthatod a végeredményt.

Settings

A képernyőmódról már beszéltünk, a Realtime menüpontra előugró ablakban azt állíthatod be, hogy milyen módosításokat számoljon ki rögtön a gép, és melyeket csak a Render parancsra. PPC-vel rendelkező cukorkagyárosok mindent pipáljanak ki nyugodtan, kisebb kártyánál pedig próbálgassátok, mennyit bírtok elviselni a számítási időből. Azért az igazsághoz hozzátartozik, hogy nemrég bőven boldogok lettünk volna, ha egyáltalán létezett volna egy ilyen program, szóval ne tessék a sebességét szidni.

Paths [8]

Nem muszáj a program alatti alkönyvtárakat használni, ha a kedvenc képeid máshol vannak, itt megadhatod az elérési útvonalat.

Dokumentáció

A Candy Factory PRO CD-hez nem jár nyomtatott doksi, hanem a CD-n van angol és német nyelven, amigaguide formátumban. Mivel a program kezelése elég intuitív (és a cikkben sem tudtam volna sokkal többet írni a kezeléséről, mivel az tényleg igen egyszerű), ez igazán nem okozott fennakadást a használat során. A kiadó honlapján igen jó tippeket, mintákat találsz, ha van internet-elérésed, feltétlenül kukkants be a www.Titancomputer.de címre.

Benchmark tesztek

INNERBEVEL (size 30, smooth 10)

CPU	060/50	604e/200	Arány
v0.54b	33.48s	4.24s	7.9x
Aktuális	16.28s	1.28s	12.7x
Optimalizáció	2x	3.3x	1.6x

BEVELSMOOTH (height vagy smooth módosítás, smooth 10)

CPU	060/50	604e/200	Arány
v0.54b	16.23s	3.29s	4.9x
Aktuális	2.79s	0.21s	13.3x
Optimalizáció	5.8x	15.7x	2.7x

DIFFUSE GLOW (size 30)

CPU	060/50	604e/200	Arány
v0.54b	48.36s	3.61s	13.4x
Aktuális	3.46s	0.21s	16.5x
Optimalizáció	14x	17.2x	1.2x

DROPSHADOW (smooth 30)

CPU	060/50	604e/200	Arány
v0.54b	1:09.30m	6.10s	11.4x
Aktuális	5.28s	0.24s	22x
Optimalizáció	13.1x	25.4x	1.9x

És végül...

A leírás végén szeretnék néhány dolgot megemlíteni, amit szívesen látnék a következő változatban. A program nagyszerű, ám a szöveg beírásakor eléggé zavaró, hogy a paraméterek hibás megadása után nem tudom visszavonni azt. Ez főleg több soros szövegnél bosszantó, mikor mondjuk a harmadik sort elrontod, és emiatt kezdheted újra az egészet. Egyelőre úgy tűnik, egyszerűbb egy sima rajzprogramban elkészíteni a logot, majd importálni a CF PRO-ba.

Szívesen használok billentyű-shortcut-okat, ha nyakig benne ülök a munkában, nem jó állandóan az egér és a billentyűzet között váltogatni. Egyszóval jól jönne minden menüponthoz egy hozzárendelés. Miután lassan az megy szenzációszámba, ha egy komolyabb programnak nincs magyar lokalizációja, ezért a CF PRO-tól is elvárható lenne. Jelenleg angol és német nyelven használhatod a programot.

Mindezek mellett a tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetése a CF PRO

Horváth Péter

Candy Factory PRO

Mínusz

- nincs UNDO a szövegbevitelnél
- kicsit körülményes a szöveg beállítása
- nincs mindenhez billentyű-rövidítés

Plusz

- nincs hasonló program Amigára
- ez a változat már stabil
- sok kép, betűtípus, projekt a CD-n
- egyszerű kezelés

Gépigény

30-as processzor, 16MB ram, merevlemez, AGA (PPC, 32MB ram, grafikus kártya ajánlott)

Összegzés

Párját ritkító program, kezdők számára is könnyen elsajátítható kezeléssel

92%

PPC LINUX Amigán

A Linux és az Amiga között igen sok hasonlóság fedezhető fel. A Linuxot is elkerülik a nagy cégek (a helyzet mostanában változni látszik), felhasználói esküsznek rá, hogy sokkal jobb, mint a rólunk jelentést küldözgető micro$oft-kreálmányok, rendkívül stabil és gépigénye kicsi. Mostani számunkban két amigás átültetésről is írunk - X-Daemon a PPC-s Linux-ról ejt néhány keresetlen szót.

PPC LINUX AMIGÁN

Ez a cikksorozat az Amigán futó Linux operációs rendszerről szól. Megpróbálok minél hamarabb a telepítésre, annak nyűgjeire es a gyakorlatban is hasznosítható programokra térni.

Mi az a linux, mióta van, honnét jön, hány ember használja, mire?

A linux, Linus Toward (ha nem jól írtam, bocs. mégsem egy Jay Miner... ;) által készített OS, amely a UNIX egyik változata. Állítólag forrást nem vett át, hanem teljesen magától kezdte el fejleszteni, viszont ezzel ki is fújt a különbség. Felhasználói szinten szinte 1az1ben lekoppintotta a UNIX-ot...

"Még senki sem látott megfagyni egy pingvint"

A világon kb. 8.000.000 gépen fut linux, ebből 800.000 PPC-box. (IBM gépek, pMac, APUS, stb.) Majdnem minden gépre implementálva van, (talán 8 bites gépekre nem jellemző) így egy linuxos programot elvileg minden linuxot futtató gépen lehet használni, max. újra kell fordítani, ha más a proci.

Ehhez jó segítségek vannak, amiket a UNIX világban mar megszokhattunk/ak. Szóval a linux fut i386, 68k, PPC, Alpha, MIPS. stb. procikon, és sok más platformon.

A Linux többfelhasználós rendszer, ezért hálózati felhasználásait lehet legjobban kihasználni, de vannak rá másfajta programok is.

A vindózzal ellentétben, ez az OS "free"! nem kell érte fizetni! Több disztribúció is létezik rá: Debian, RedHat, SUSE, stb. Ez kb. azt jelenti, hogy biz. cégek a saját nevük alatt összegyűjtik és lefordítják a programokat, majd telepíthető verzióban nyújtják át a felhasználóknak.

"A dobozon ez állt: Gépigény: Windows 95, 98, NT vagy jobb - tehát Linuxra telepítettem"

Grafikus felülete (GUI-ja) X-Windows rendszer alapú. Ablak és file-managerek segítik a grafikus felületen bolyongókat, hogy csak a "normálisabb"-akat említsem: Afterstep, KDE (K-Desktop Environment), Gnome (ezt még nem láttam, de új! :)

Ezentúl az Amigás LinuxAPUS-ról lesz szó. Ha nem, azt jelzem. (APUS = Amiga PowerUp System ~= PPC kártya)

Miért érdemes használni?

Azért érdemes használni, mert még nincs PPC-s AmigaOS, és a LinuxAPUS-on minden a PPC procin fut, így "viszonylagosan" elég gyorsak a programok. (nem úgy a betöltésük :) (még a vinyóelérés is PPCs, bár nem túl gyors; az alaplapi vezérlővel: 1.3M/s)

Pár program, ami nincs v. nem vmi jó Amigára, talán megtalálható LinuxAPUS-ra

Mik vannak rá?

Sokfajta program van rá, én a RedHat-ot raktam fel, így az abban található programok vannak a gépemen.

Néhány "gyakrabban használt" program:

- Netscape - tudodmi... :)
- GIMP (Graphics Image Manipulation Program) - még nem indult el :(
- xanim - animlejáccó
- sok apró kis játék - a'la WBGames :)
- MpegTV - ez nem a RedHat-ban volt (www.mpegtv.com)

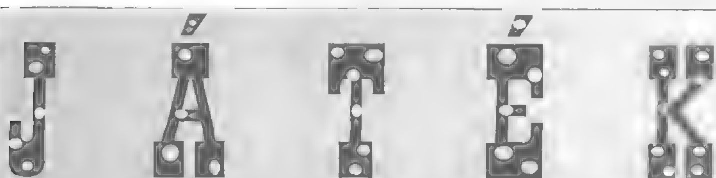
Amigás verziók, beszerzésük

2 fő site van, ahonnan be tudod szerezni a hozzávalókat. A RedHat PPC-s linux disztribució az ftp.linuxppc.org -n van a /pub/linuxppc/ könyvtárban, ebből van: linuxppc-R4 és linuxppc-pre-R5 is, nálam az R4-es megy még. Az SRPMS kivételével, amiben a források vannak, le lehet szedni mindent, bár néhány dolog nem fog kelleni, pl.: pMac-es cuccok, de ezek elhanyagolhatóak a többi mellett, méret szerint. **(A RedHat 5.1 Amiga CD kapható Magyarországon is.)**

Az Amiga specifikus cuccok pedig a sunsite.auc.dk -n vannak a /pub/os/linux/apus/ könyvtárban. A legújabb előfordított kernelt, es az indításhoz szükséges BootHack-ot a "latest"-ben keresd, ezen kívül kelleni fog még a doc-ban található faq-all.tgz, ezt töltsd le, aztán RTFM!!!

X-Daemon

1. Általános infok a Linuxról
2. telepítés amigára lépésről lépésre
3. faq
4. linux hírek
5. amigán kipróbált programok, azok leírása



Mult havi játékunkra jóval több megfejtés érkezett, mint a legelsőre, pedig a határidő is rövidebb volt. Az első játékban talán túl nehezek voltak a kérdések (a válaszok 80%-a hibás volt...). Ebből tanulva most egy - talán - könnyebb feladatot adunk azoknak, akik nyerni szeretnének. E havi játékunk tehát a következő:

Írd le legalább tíz szerepjáték címét, ami Amigára megjelent.

Figyelem! A folytatások NEM számítanak bele a tíz címbe (tehát nem oldhatod meg a feladatot úgy, hogy odafirkantod: „Véres zsebkendő 1, 2, 3, 4.. stb.").

A megfejtéseket a szokott címre (ott van az impresszumban) kérjük, a beküldési határidő most kicsit lazább, mint legutóbb volt (a következő számunk ugyanis június közepe felé jelenik meg): május 31.

A múlkori játék helyes megfejtése: 1-b; 2-c; 3-a; 4-b; 5-b; 6-d; 7-b

Jaj, majdnem elfelejtettük:

Múlt havi játékunk nyertese:

Gáspár Márton Imre

(a címed valahol elkevertük, légy szíves, vedd fel velünk a kapcsolatot)

GRATULÁLUNK!



WARCRAFT

Régi játék, nem vén játék, kiálthatunk fel, ha megláttuk a főcímet, hiszen a játék talán már 1995-ben megjelent, de szegény amigások csak a Shapeshifter térhódítása után kezdhették el tesztelni a játékot. Meg kell mondjam nem okozott csalódást a game, nagyon jó. A stílus a Warcraft II-re hasonlít igazán :), de ha valakinek a Red Alert neve mond valamit, akkor szintén nem jár messze a Warcraft I. stílusától. Szóval egy valós idejű stratégiai játékról van szó, ahol két faj harcol egymás ellen az életben maradásért. A cél természetesen az, hogy ellenfelünket teljesen letaroljuk, lemészároljuk, stb. szóval agresszivitás rulez. Ha felidegesít fater, vagy a barátnőd, ülj le a játék elé, garantálom, hogy el fog múlni!

Beszéljünk a szükséges hardverről, amit a játék alá illik tolni. Egy 030-as proci, 16 mega RAM, 256 színű Macintosh és legalább 640*480-as felbontás. Ez tényleg a minimum, mert az intro pl. ezen a konfigon kb 5 sec/frame sebességet produkál, dehát ez szegény AGA miatt van. A játék egy 100 megás hardfile-on terjed az országban, ami egy egészséges CD-rip, de szerencsére jótét lelkek megkrakkolták jól, így jelszóval nem kell bajlódnunk. (**Ezt természetesen csak hallottuk, mivel mi kizárólag eredeti játékkal játszunk, khm. - a törd.**) Ha már idáig eljutottunk, talán indítsuk el. Beúszik valami név a képernyőre, hmmm... mintha már hallottam volna valahol, valami Blizzard vagy mi.

Kis idő múlva bejön a főmenü. Itt három menüpont közül lehet mazsolázni. Sorrendben a gombok az új játék indítása, régi állás betöltése, intró újra. Ha először játszunk, ne az "Existing Game" feliratúra bökjünk, mert esetleg nem lesz mit betölteni, tehát új játék. Hoppá, újabb menü ugrott elénk. Választanunk kell, hogy miféle fajjal szeretnénk irtani az ellent. Az emberekkel lenni snassz, az ork a király. A "Custom Game" menüpont egyéni beállításokat tesz lehetővé, aholis megválaszthatjuk a saját és az ellenfél faját, mennyi és milyen embereik legyenek kezdeskor, és milyen terepen játszódjon a harc. Nos, ki-ki ízlése szerint válasszon fajt és indulhat a csata.

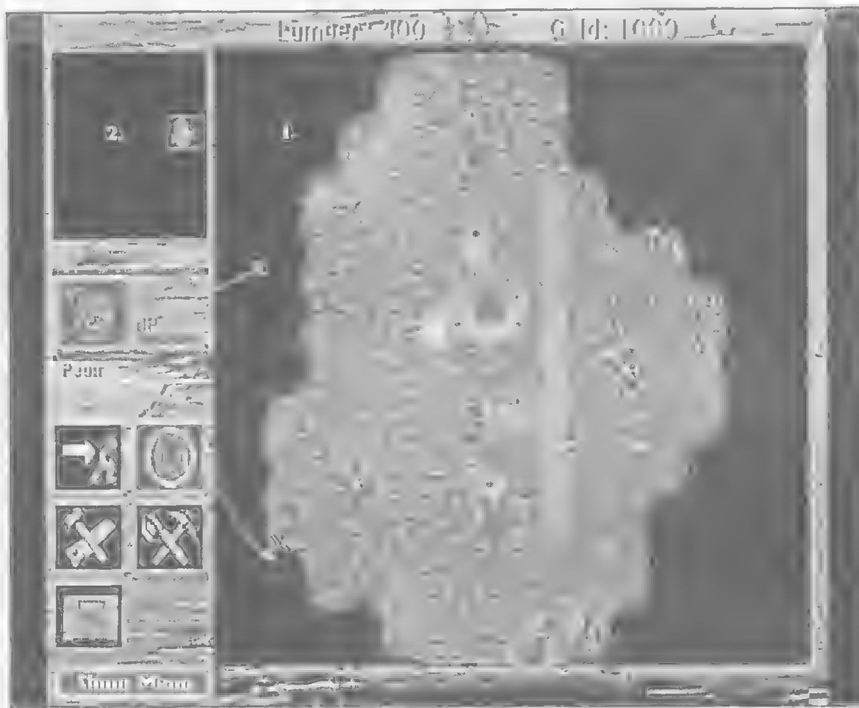
Most szólnék általánosságban a játék kezeléséről néhány szót. Nézzük a mellékelt képet a játéktérrel. A bal gombbal előcsalhatunk egy menüt, ahol három fontos menüpont ugrik elő. Ezek sorban a "File", "Edit", "Game"

"File" menü: asszem az ilyen menüpontok hogy "new", "save" megértése senkinek okoz gondot.

"Edit" menü: itt egy lényeges dolog van, a preferences. Be lehet itt állítani a játék az egér és a billentyűzet sebességét (slowest -> fastest, lassú -> gyors), kesseljen-e a játék a vinyón (cache on hard disk), kiírja-e az üzeneteket (always print message), ne játsszon magától (no self running demo) A sound menüpontban ki-be kapcsolhatjuk a sztereo hangzást, valamint a zene (csak az eredeti CD-n!) és az effektek hangerejét, valamint elnémíthatjuk a játékot (mute).

"Game" menü: innen kezdeményezhetjük a játék félbeszakítását (pause), elrejthetjük a menüsort (hide menu bar). Ezalatt egy rejtélyes "Recall Location" felirat látható. Ezzel egy általunk kijelölt területre lehet egyetlen gombnyomással visszaváltani. Pl kijelölhetjük a bázisunkat, és ha hirtelen kipirosodik a terület, és mi éppen máshol járunk, rögtön odaugorhatunk. Az ez alatti menüpontokkal a kis státuszablakba varázsolhatunk különféle infokat. Például az aktív és kinyírt/lerombolt egységeink/épületeink számát (unit screen), a kibányászott illetve kivágott nyersanyagokat (economy screen). Végül a "Score" feliratúval a feladatot nézhetjük meg, ha elfelejtettük volna.

Ennyit a menükről, most már tényleg nézzük a játékteret. Maga az akció az egyessel jelzett főablakban történik. A 2-es kis négyzetben az egész terület kicsinyített mását láthatjuk. Ide kattintva egyből egy bizonyos területre lehet ugrani. Ez például akkor hasznos, ha több helyen is akció van egyszerre, és így nem kell végigscrollozni az egész pályát, csak kattintunk és kész.



Orkopolisz jelenleg két, azaz kettő épületből áll...

A kis térképen a felderített rész látható csak. A sárga pötty az aranybánya, a zöld pontok a saját házaink. Ha piros pontok is vannak, na az az ellenség. A térkép alatt van a státusz ablak (3), ahol az éppen aktuális ember vagy épület képe látható. A HP egyértelmű, az életerőt jelenti, ha elfogy, kampec. Az ez alatt látható ikonok a cselekvéseket szimbolizálják (4). Ezek fentről lefelé a következők:

Peon, azaz paraszt esetén: a nyíl a figurával a mozgás, ha ezt választjuk és a játéktéren rábökünk egy pontra akkor a paraszt odamegy. A hordószerű ikonnal megállíthatjuk. A fűrész és kalapács a javítás célját szolgálja, azaz, ha az ellenség leamortizálja egyik épületünket, akkor egy munkással megjavíttathatjuk. A mellette levő balta és csákány a nyersanyagok kitermelését célozza. A kiszemelt munkást egy erdőterületre vagy egy aranybányára küldve automatikusan vágni kezd, illetve hozza a pénzt. Ez a két nyersanyag alapvető fontosságú a játék szempontjából, mert minden pénzbe és fába kerül. Az utolsó ikonnal az épületek létrehozását kezdeményezhetjük. Egyenlőre csak farmot és barakkot telepíthetünk. Valamelyiket választva a paraszt nagy kopácsolás és fűrészelés közepette nekilát az építésnek.

Ha harcos karakter van a státusz ablakban, akkor egyszerűsödik a helyzet, csak mozgás, megállítás és harc ikonok vannak.

Az 5-ös számú épület a főépület, itt lehet munkást "gyártani" illetve utat építeni. Az út (6) egy másik nagy fontosságú dolog a játékban, mégpedig amiatt, hogy az épületeinket csak út mellé építhetjük. A képen látható másik ház a farm, ahol a kajakészítés folyik. Ebből mindig kevés van. Ha egy farmra kattintunk, megtudhatjuk, hogy mennyi kaja áll rendelkezésre és mennyit

használtunk ki. Persze az a jó, ha sokkal több kaja van, mint amennyi kell. Katonánként és parasztonként általában egy ennivaló fogy el.

Ami a képen nincs, az a barakk, vagyis a katonatelep. Itt egyelőre csak egy alap fejszés harcost képezhetünk ki, persze jó pénzért.

Nos, a kezdéshez már nem is kell túl sok minden. Lássuk az első küldetést.

1. küldetés

A feladat, mit ránk róttak, nem túl bonyolult, mindössze 6 farmot kell felhúzni és egy harci bázist, hogy legyen mivel megvédeni a farmokat. Nosza, lássunk neki. Ha megkapjuk az irányítást, nézzünk körül. Hoppá, van egy parasztunk. Menjünk vele erre-arra, fedezzünk fel némi területet. Azt hiszem hamar megtaláljuk az aranybányát. Ha már megtaláltuk, aknázzuk is ki a már leírt módon. Ha van elég aranyunk, képezzünk ki újabb munkásokat, akik majd fát vágnak és aranyat ásnak. Ha már elég nyersanyag gyűlt össze az építkezéshez, akkor lássunk neki az útépítéshez. Utat csak a már feltárt területre lehet építeni, különben a "piros négyzet áthúzva" effektust kapjuk, vagyis nem tudunk építeni. Ilyenkor a területet előbb fedezzük fel.

Próbáljuk meg talán felépíteni a farmokat! Kattintsunk valamelyik unatkozó munkásra és válasszuk a "Build Basic Structure"-t, ahol is a farmra bökjünk, majd a piros négyzetet rakjuk le egy üres helyre, az út mellé. Ha át van húzva a négyzet, az azt jelzi, hogy oda sajna nem lehet építeni. Ez például akkor fordulhat elő, ha a saját harcosunk fejét akarjuk beépíteni, ezt nem lehet. Tehát felépítettük a farmokat, most építsünk egy barakkot is, a parancs szerint. Mikor elkészült és még maradt az időközben rohamos fogyásnak indult aranyunkból, akkor termeljünk némi katonát is, bár erre nem sok időnk van, ugyanis teljesítettük az első küldetést. Hurrá!

Ha túl messzire megyünk felfedezni, megeshet, hogy ránktör az ellen. Ebben az esetben reflexszerűen kezdjünk menekülni vissza a házainkhoz, ha éppen egy paraszttal mászkálunk. Ha egy harcost irányítunk, akkor nem szükséges megfutamodni, csak bökjünk az "attack" ikonra, és utána a célkeresztet vigyük a támadóra. Ekkor némi csihi-puhi következik, majd az erősebb túlél, a gyengébb elhalálozik. A harcnak mondjuk stratégiailag nem ez a megfelelő módja. Jobbak az esélyeink, ha többen vagyunk egyszerre. Ezt úgy tudjuk megvarázsolni, hogy lenyomjuk az egerünk bal gombját és húzzuk arra, amerre sok katonánk van. Ha elengedjük, az összes ember, akit bevettünk a zöld négyzetbe, kijelölődik. Ezeket ezután egy emberként tudjuk irányítani, és egyszerre támadnak, így megsokszorozódik hatóerejük. Olyan ez, mint a vírus az ember szervezetében, ha 6 antibiotikumot nyomunk be egyszerre, akkor több esélyünk van legyőzni azt (vagy mi dobjuk fel tőle a bakancsot).

Most már szinte mindent tudunk, építeni, harcolni, embereket gyártani. Más nem is kell. Feladatunk igen változatos, a teljes pusztítástól emberek kimentéséig. Ehhez sokféle pusztító eszköz áll rendelkezésre, melyeket a következőkben ismertetnék.

Az eddig ismertetteken kívül a következő épületeket húzhatjuk fel:

Lumber Mill (Fűrészmalom): fontos épület abból a szempontból, hogy a nyílvesszőket itt gyártják és itt lehet fejleszteni az erejüket. Ezenkívül némely épületek felépítésének előfeltétele egy fűrésztelep megléte.

Temple/Church (Templom): Kicsit fura kinézetű épület az orkok temploma. Ez az a hely, ahol papjaink (nekromanták az orkoknál) kitanulhatják a mágia fortélyait és új varázslatokat is lehet tanulniuk.

Blacksmith (Kovács)· Egyértelmű, hogy a fegyverek nemcsak fából, hanem vasból is készülnek, ezeket a harceszközöket lehet e helyen előállítani. A páncél is hasznos, szintén itt gyártható. A varázslótorony nem építhető enélkül

Kennel/Stables (Istálló): Itt teremnek a lovak (ember) és a farkasok (ork) és itt lehet fejleszteni gyorsabb lovakat illetve farkasokat, valamint felszerszámozni őket, hogy ne pusztuljanak el egy kardsuhintástól.

Tower (Varázslótorony): Ha hiszitek, ha nem, itt varázslót lehet csinálni és új varázslatokat.

Most lássuk az élőlényeket.

Az íjászon (**archer** illetve **spearman**) kívül számos lehetőségünk van gyilkológépek előállítására, hát lássuk. Azért az íjászról még néhány karaktert: hasznosak ezek, mert távolról megsorozzák az ellenfelet, ha sok van belőlük, akkor a közelünkbe sem tudnak jönni.

Knight/Raider (Lovas): Az emberek lovon, az orkok farkason közlekednek. Az íjásznál egy fokkal brutálisabb figura, gyors és erős.

Katapult: Hát ez nem éppen élőlény, de nem baj. Lassú eszköz, de baromi veszélyes, ahova odacsap, ott csak füst és hamu marad.

Necrolyte (kb. Nekromanta): ork varázsló, templomban születik és sokféle pusztító dolgot tud csinálni.

- Attack: támadásra szolgál, egy tűzgolyó repül ki a fickó szájából (biztos fűszeres volt a csilis bab). A célhoz érve kissé sebez az áldozaton.



A Defender of the Crown óta nem láttunk Amigán ilyen hangulatos várat Introban...

- **Raise Dead**: halott feltámasztása, ez érdekes cucc, a környéken heverésző hullákból zombit kreál (skeleton).

- **Dark Vision**: egy kiválasztott területet, amit a kis térképen kijelölünk láthatóvá válik. Ez akkor hasznos, ha az ellen messze van és szeretnénk tudni, merre?

- **Unholy Armor**: ezt egy katonán alkalmazhatjuk, aki ettől elveszti fele HP-ját. Ez nem hangzik túl jól, de az már igen, hogy egy ideig sérthetetlen lesz.

Cleric (kb. Pap): ez a nekromanta emberi verziója, de a varázslatok mások. Ennek is, mint ork társának MP néven varázspontjai vannak, ami ugye ha elfogy... akkor újratermelődik kis idő múlva.

- **Healing**: akire rábökünk, az hirtelen mintha orvosnál járt volna, hihetetlen gyógyulási folyamaton esik át. Sokat gyógyít, de sok mana pontba is kerül.

- **Far Seeing**: csodábaillő, boszorkányokat megirigylő tevékenység ez, egyébként ugyanaz, mint az ork "**Dark Vision**"-je, vagyis távolbalátásra szolgál.

- **Invisibility**: láthatatlanság. Nem túl hasznos, bár akkor jó, ha valakire rámondjuk és odavezetjük az ellenség közelébe, majd hipp-hopp előtűnik és kinyír mindenkit. Persze ez így túl szépnek tűnik, mivel egy ember nem nyer meg egy háborút.

Warlock: A varázslótorony szülöttje. Elég durva fazon, jókat varázsol, lássuk miket.

- **Summon Spiders**: pókidézés, manától függően több-kevesebb darab pókica jelenik meg és válik irányíthatóvá.

- **Poison Gas**: sok lencse és bab hatása egy adott területen, magyarul jól odafingik és mindenki fulladozik, aki neadjisten arra téved. **(Goudolom, MrZ. nyitott nekik egy dimenziókaput és teleportált hozzájuk némi csilis babot... - a törd.)**

- **Summon Daemon**: démonidézés, a játék talán legerősebb karaktere. Idéző: a warlock ember megfelelője, ismét újabb varázslatokkal.

Summon Scorpion: skorpióidézés, ócska kis trükk, a skorpiók igen keveset bírnak

- **Burning Rain**: ez már érdekesebb, hasonlít a pukifelhőre, de ügyesen el lehet futni előle.

- **Summon Elemental**: Vízelementál megidézése, kb. a démonnal egyenértékű szörnyeteg, nagyon pusztító. A varázslókkal megidézett szörnyek ugyanúgy irányíthatók, mint a katonák, mozognak, harcolnak, stb.



A nagytanács úgy döntött, hogy a T. játékos játékállást menthet...

2. küldetés

A második pályán már kiélhetjük gyilkolási ösztöneinket, mert itt, a kémeink szerint bizony ellenséges aktivitás van. Építsünk a leírtak szerint pár farmot és barakkot, majd egy fűrésztelepet is. Itt upgrade-eljük a nyilakat. Most már bivalyerősek a katonáink, gyártsunk legalább 6-8-at. Ennyivel elindulhatunk kiirtani az ellent, a szokásos négyes formációban. Ha mindenkivel végeztünk az egész pályán, akkor megjelenik a győzelmi felirat, aholis kimenthetjük az állást, vagy továbbléphetünk. Ha továbblépünk, akkor megtudhatjuk, meddig küzdöttük fel magunkat a ranglétrán.

3. küldetés

És máris következik a harmadik pálya. Itt mar épületeket is le kell rombolni, és megjelenik a varázsló is, akivel persze rögtön elkezdünk csontvázakat gyártani minden komolyabb ütközet után akár a saját, akár az ellenfél hulláiból

4. küldetés

A negyedik küldetés igen furcsa. Ugyanis itt egy maréknyi beépíthető terület sincs, így csak annyi emberrel gazdálkodhatunk, amennyit félkegyelmű parancsnokaink ránk bíztak. A területet bejárva találkozhatunk orkokkal és zöld nyunyákkal is ezeket nyomjuk le. A szokásos taktika itt is bevethető, de lesznek veszteségeink. Ha eljutunk a pálya végéig, ott nyírjuk ki Griseldát és kész is a pálya.

Mondjuk szerintem ezzel a küldetéssel sokan sokat fognak szívni, mert az a kevés harcos hamar elfogy, dehát próbálkozni kell. Ha az összes pályával végzünk, kapunk némi dícsérő szöveget, és kezdhetjük szégyellni magunkat, mert idáig csak némi csíttel lehet csak eljutni. Most azt is elárulom.

Nyomjunk "Enter"-t, erre megjelenik alul a message felirat. Ha ide beírjuk, hogy "pot of gold", akkor arany és fa készletünk eléggé el nem ítélhető módon feltupírozódik. Összegezve, a játék élvezetes, egyre keményedik (mármint a nehézségi szint :]), szép grafika, jó hangok, szóval minden együtt van egy több estés szórakozáshoz. Ezzel minden információ elmondásra kerülvén, nem maradt ok e cikk folytatására, szóval VÉGE!

RAKO

Warcraft

Mínusz

- könnyű
- a nagy felbontás miatt AGÁn nem túl gyors

Plusz

- igen jó fantasy hangulat
- nem kell hozzá bivalyerős processzor
- kezdőknek is sikerélményt okoz
- gonoszkodhatsz az orkok oldalán is

Gépigény

- 30-as processzor, 8MB ram (MAC oldalon), AGA vagy grafikus kártya, Shapeshifter vgy Fusion

Összegzés

Az egyik legjobb valós idejű, fantasy környezetben játszódó stratégia. Csak a második rész miatt nem kap több pontot...

81%

A Guinness enciklopédia egy olyan hibrid CD, amihez hasonló százszámra található normálisabb pc-s boltokban. A hibrid itt azt jelenti, hogy mind pc-n, mind MAC-en használható a program. A legtöbb oktató és multimédia (a szó eredeti, nem elcsépelt értelmében) CD ilyen - ez persze nem Magyarországra értendő. Eltérően a CD32-re megjelent hasonló című kiadványtól ez a változat minden Amigán működik - feltéve, hogy nem Fusion alatt futtatod az emut, hanem Shapeshiftert használsz... Fusion alatt ugyanis nem akar elindulni (akárcsak a Settlers2). Ez igencsak sajnálatos, mert a Fusion már-már minden területen lepipálta vetélytársát. Úgy látszik, a CD ROM emulációjában még mindig a Shapeshifter vezet...



Guinness enciklopédia

A gépigény

68030-as proci (40-es ajánlott), 4MB ram (8 ajánlott), 2x CD ROM, 8bites grafika, System 7.0 vagy magasabb. Furcsamód a program meglehetősen sokat toltoget, tuggetlenul attol, hogy mennyi memória van a gépben, és nagy processzoron sem gyorsul be igazán. Persze így is bőven élvezhető.

A PC változathoz a következők kellenek: 40MHz-es vagy gyorsabb processzor, 10-15MB hely a vinyón, win akárhány, hangkártya. (Nem próbáltuk pc emu alatt, mivel az úgyis lassabb, mint a MAC.)

Sajnos a gépigényhez kell sorolnunk egy németül beszélő felhasználót is, a stuff ugyanis ezen a nyelven érhető el...

Mivel a Shapeshifter nem képes röptében képernyőmódot váltani, a Guinness enciklopédia futtatása előtt eleve 8bites képernyőn indítsd el a Macintosh emulációt. (Fusion alatt a programok képesek maguktól átváltani a megfelelő módba, majd kilépéskor vissza.)

A tartalomról

A CD-n a rengeteg szöveges info mellett elég sok kép (több, mint 600 fotó), zaj és kb. 30 videoklip található. A klipeket egyrészt a különböző összeállításokban nézheted meg, illetve a szócikkeket böngészve bukkanhatsz rájuk. Mivel a filmekről nincs külön teljes lista, eltart egy darabig, míg az összesre ráakadsz... nem baj, legalább tovább tart az élvezet :). Megnézheted a legnagyobb sütit, a legkisebb modemet, a leggyorsabb számítógépet (azóta persze már minden asztalon gyorsabb gép áll, hehe), a legmagasabb hegyet és a legérdekesebb állatokat.

A lemez amúgy a szokásos Guinness-féle hivatalos rekordgyűjteményt tartalmazza, természetesen egy csomó kényelmi funkcióval ellátva. Nem is baj, ha nem egy konkrét rekordot keresel, használat közben úgyis el fogsz kalandozni, hiszen a keresőrendszer úgy lett kialakítva, hogy a témakörök fokozatos szűkítésével jutsz el magáig a keresett adatig.

A száraz címszavakon túl több „interaktív" képernyőt is beépítettek, ahol szinte bárhová kattintva egy-egy új rekordról tudósít a program - általában filmrészletekkel.

A kezelésről

A kezeléshez bőbeszédű segítséget nyújt a bagoly, aki ha kell, ha nem, folyton megjelenik a programban.

Keresés A-Z-ig - a teljes szövegben (nemcsak a címszavakban) kereshetsz egy adott kulcsszót. Beadhatod a "legritkább"-at első feltételként, "krokodil"-t másodikként - így gyorsabban találsz rá a legritkább krokodilra, mintha csak simán az egyiket keresnéd a két kritérium közül.

A személyes rekordjaid is belementheted a programba, a MAC változatba - ráadásul többet, mint a windows-osba... Ezek a saját rekordok aztán ugyanúgy kikereshetőek illetve megjelennek, mint a beépítettek - lehet bolondítani a szomszédot azzal, hogy Te is bekerültél, mondjuk mint a legelső olvasó, aki előfizetett az AmigaVilágra...

Ugyanebben a sorozatban (Ullstein Soft Media) jelent meg a RedShift (csillagászati program) és egy Zenei lexikon is.

A CD nálunk is kapható, ára bruttó 3990,- Ft.

Horváth Péter

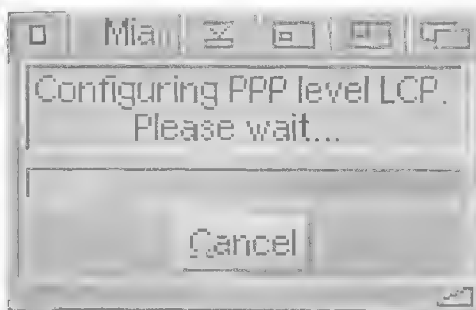
Freemail: E-mail mindenkinek

Magyarország igencsak lemaradóban van a nyugati világtól az internetet használók számában. Ennél sokkal fájóbb, hogy nálunk „fejletlenebb" szomszédaink egyike-másika is több internetezővel büszkélkedhet száz főre vetítve, mint mi. A MATÁV szerint ez azért van, mert (idézet egy MATÁV közleményből) „nincs elég tartalom az interneten, ami az embereket érdekelné". Ez persze leginkább monopolhelyzetben lévő megacégünket minősíti: az általunk ismert emberek egybehangzó véleménye szerint nem az internet „unalmassága", hanem a vérlázító tarifák miatt kevés a hazai felhasználó. Azért az mégiscsak röhej, hogy a MATÁV tulajdonosa a csóró Németországban lassan alacsonyabb díjakat vet ki, mint a gazdag Magyarországon... Szerencsére akad elviselhető árú megoldás, rögtön be is mutatjuk. Soros György szerint ugyanis az internethez a szerényebb anyagi lehetőséggel bíróknak is hozzá kell férniük. A freemail tehát megfelelő válasz a sulinetet lelkesen leépítő vezetőinknek...

Miről is van szó? Van ugyebár az E-mail, vagyis az interneten folytatott elektronikus levelezés. Ebből a megfogalmazásból az tűnik ki, E-mail-ezni csak az tud, aki internethez is hozzá tud jutni. Ez sajnos nem valami olcsó dolog, hiszen egy átlagos középiskolás vagy főiskolás nem engedheti meg a havi 5-10 ezer forintos kiadást. (A telefonszámla mellett.) Azonban a Freemail-nek köszönhetően ez ma már nem így van. Létezik ugyanis Magyarországon egy kiszolgáló, amit bárki, bárhonnan felhívhat, ráadásul kék számon, vagyis csak a helyi hívás díját kell fizetni. Ezt a kiszolgálót pedig mindenki használhatja leveleinek elküldésére és fogadására.

Mi kell hozzá?

Kell hozzá egy működő telefonvonal természetesen, bár biztosan van, akinek ez is problémát jelent, de azért remélem, a legtöbb ember lakásában van telefonvonal. Ha ez megvan, szükség lesz egy modemre. Igaz, ez egy kicsit nagyobb összeg (az "ingyen"-hez képest), de ezt csak egyszer kell megvenni, és talán életed végéig használhatod. Ma szinte csak 33.6kbps-os és 56.6kbps-os modemeket lehet vásárolni, ezért én egy 33.6kbps-os modem megvásárlását ajánlom. De ha van, nyugodtan vehetsz 28.8kbps-osat is, levelezéshez bőven elég az is. Ma egy 33.6-os modem kb. 8-9 ezer forint+áfa. Azt hiszem, ekkora kiadást egyszer bárki megengedhet magának, akinek van telefonvonala. Kell természetesen egy számítógép is (esetünkben



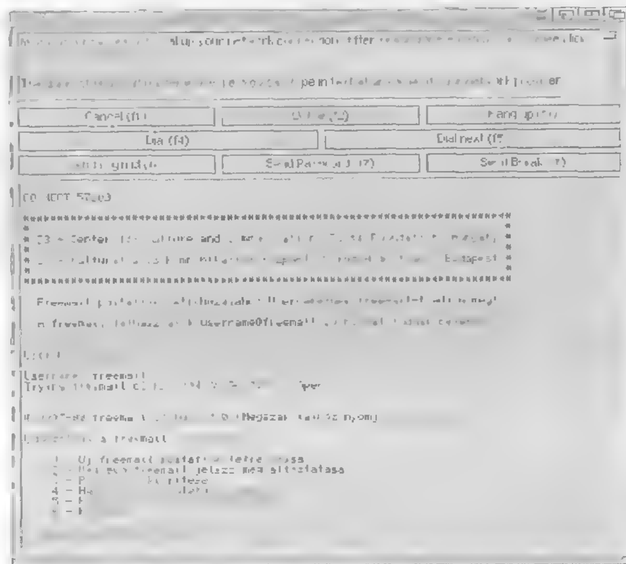
egy Amiga), bár szerintem ez az olvasók közül mindenkinek van.

Hardver részről ennyi, ezek után csak a szoftvereket kell megszerezni. Ezek pedig nem kerülnek semmibe, már csak azért sem, mert mindegyikből jó lesz a nem regisztrált verzió.

A szükséges szoftver

Legelőször is, kell a MUI legalább 3.5-ös verziója. Szerintem ez is a legtöbb felhasználó gépén megtalálható, ezzel nem lehet gond. Ez csak azért kell, mert az általam ismertetett programoknak szükségük van rá, bár biztosan összeállítható az egész MUI nélkül is. (Én egyébként szeretem a MUI-t.)

Ezután szükség van egy TCP/IP programra. Ez az a program, ami létrehozza a kapcsolatot a kiszolgálóval, majd közvetít az internetes programok és a kiszolgáló között. Én a Miami-t használom erre a célra és itt is ennek a használatát írom le. Ebből van MUI-t és GTLayout-ot használó verzió, de én mindig is csak a MUI-s változatot használtam. A leírást is ez alapján készítettem, de ha valaki akarja,



használhatja a GTLayout-os verziót. (Ezt azonban én még sosem használtam, nem tudom, van-e különbség a használatában.)

Végül, de nem utolsósorban szükség van egy levelező programra. Én a YAM-ot használom, leírását megtaláljátok az Amiga Világ 1. és 2. számában (meg még a többiben, ahogy QXY beleleendült...). Ennek használatára én nem térek ki, csak azt írom majd le, mit és hogyan kell beállítani a Freemail használatához. A YAM-hoz csak annyit fűznék hozzá, hogy mindenképpen a 2.0prev7-es verziót használjátok, de legalább is semmiképpen sem a 2.0prev6-osat. (Az nagyon megbízhatatlan.) Persze, ha már van újabb verzió a 2.0prev7-nél, akkor jobb az. (Főleg, ha nem prev, hanem kész verzió.)

Ha ezek mind rendelkezésedre állnak, már semmi sem akadályozhat meg abban, hogy az internet egy részébe, a levelezésbe bekapcsolódj.

A programok telepítésével nem hinném, hogy gond lenne, erről nem írok. Csak annyit szeretnék megjegyezni, lehetőleg minden programot install verzióban próbálj meg beszerezni, és ne csak átmásold a havertól a már telepített verziót. (Hidd el, jobb így. Ebből gond nem lehet!) Ja, és még annyi, hogy ne hagyd egyik programnak sem, hogy a vapor_update.library-t felrakja, ha mégis felkerülne, töröld le. (Ez csak problémát okoz a Freemail használata esetén.)

Ha a programok megvannak, akkor most be kell állítani őket.

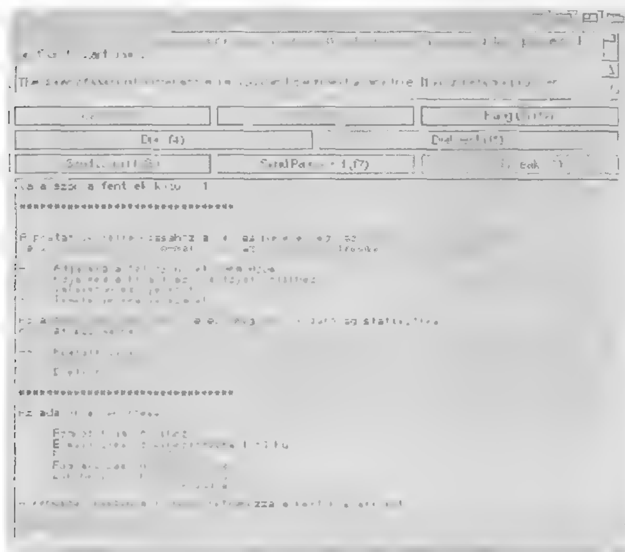
Kezdjük a Miami-vel. Én a Miami Deluxe-ot használom, bár ebből még nincsen kész verzió, csak

beta. Aki nem szereti a beta verziókat, az használja Miami3.0-át, a lényeges beállításokat úgy sem magában a programban fogjuk megcsinálni, hanem a MiamiInit-ben. Ez egy program, ami a Miami egyszerűbb konfigurálása érdekében készült el. Ennek a programnak csak a legalapvetőbb dolgokat kell megadni és ő ezekből és a szolgáltatótól kapott információkból csinál egy konfigurációs fájlt a Miami részére. Most ezt használva fogjuk beállítani a Miami-t.

Tehát indítsuk el a MiamiInit-et. Az üdvözlőszöveg után ("Continue") nyomjuk meg még háromszor a "Continue"-t, ugyanis az alapbeállítás nagyon is megfelel. Ez után a Modem típusát kell kiválasztani. Ha nincsen a listában a megfelelő modem, akkor próbálj meg valami hasonlót választani, vagy a legalsót, az "—other—" feliratot.

A "Dial prefix" alapvetően úgy jó, ahogyan van, de ha digitális telefonközpontra van kötve a modem, akkor az ATDP helyett ajánlatos ATDT-t írni, mert így sokkal gyorsabban tárcsáz. (Nézd meg, a telefonod Pulse, vagy Tone tárcsázásra van-e állítva és az alapján állítsd be itt is.) Ha "—other—" feliratot választottál, akkor a következő oldalon a modemmel kapcsolatban tesz fel kérdéseket. Ez a rész modemfüggő, de szerintem az alapbeállításnak jónak kell lennie a legtöbb modemhez. A lényeg, hogy az "Init string" alaphelyzetbe állítsa a modemet, ez a legtöbbször az "AT&F" esetleg "AT&F0". Ezt meg kell nézned a modemhez adott könyvben.

Az "RTS/CTS flow control"-t szintén a modem könyvében meg kell, hogy találd. Ezt úgy kell megadni, hogy a hardware flow control legyen bekapcsolva. (Enable hardware flow control szöveget kell keresni a modem könyvében.) Az ablak felső részében látható néhány példa ezekre. A "Speed" természetesen a modem maximális sebbességét jelenti.



Ha ezen túl vagy, vagy konkrét modemtípust választottál, akkor inicializálja a modemet, és a következő képernyőn megkérdezi a telefonszámot. Ide a Freemail kiszolgáló telefonszámát kell megadni, ami "0640200027". (A 40-es körzetszám jelenti a kék számot, vagyis csak helyi hívás díjat kell fizetni.) A következő képernyőn a "login name"-hez írd be, hogy "freemail", majd nyomj a "Continue"-ra.

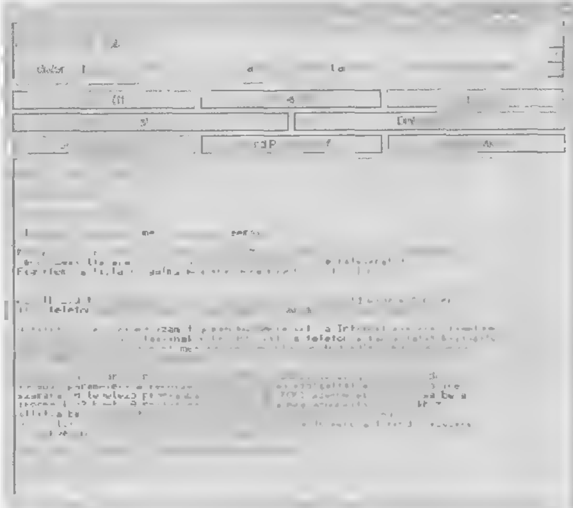
A tárcsázó ablak jelenik meg. Érdemes a gombok fölött lévő elválasztócsíkot megfogva az ablak terminálmegjelenítő részét nagyobbra állítani, hogy jobban lásd, mi történik. (Vagyis felfelé mozgasd el, ugyanis az alsó részben lesz a lényeg.) Nyomj rá a "Dial" gombra (F4). Ekkor a MiamiInit felhívja a Freemail kiszolgálót.

Megjelenik az üdvözlő szöveg, amiben az található, hogy postafiók létrehozásához "freemail"-t adjunk meg névnek. Tegyük is ezt, vagyis nyomjuk meg a F6-os billentyűt. (Mivel "freemail"-t adtuk meg az előbb "login name"-nek.) Ekkor egy néhány pontos menü jelenik meg, válasszuk az elsőt, vagyis új postafiókot szeretnénk létrehozni. Ekkor megkérdezi a rendes, becsületes nevünket, ide illik valóban azt beírni, de persze fals adatot is megadhatsz. (Azért arra vigyázz, hogy ezt a címzettjeid látni fogják, és nem hiszem, hogy mindenki örülne, ha mondjuk valami obszcén szöveg jelenne meg a neved helyett.)

Ezután azt kérdezi meg, milyen néven szeretnéd létrehozni a postafiókot. Én most például beírtam azt, hogy "cikkhez" (a proba már foglalt volt :-), tehát létrehoztam egy olyan címet, hogy cikkhez@freemail.c3.hu. Ez a név bármi lehet, de nem tartalmazhat szóközt és ékezetes betűket. Szerintem érdemes rövid, egyszerű nevet választani, hogy ne kelljen sokat gépelnie annak, aki neked akar írni. Én például főleg azt nem szeretem, ha mondjuk lengyel fazonnak kell írnom levelet és van vagy 20 karakteres neve, jó sok w, s és d betűkkel halmozva. Gondolj erre is!

Ezután a jelszót kell megadni, aminél számít a kis és nagy betű, erre vigyázz! (Ez általában jellemző a jelszavakra, hisz ez nagyon megnöveli a lehetséges kombinációk számát.) Ide én most például azt írtam be, hogy "jelszo". (Ezt csak azért mondom el, hogy a további beállításokat könnyebb legyen megérteni.) Természetesen a megadott jelszót még egyszer megkérdezi, hogy biztosan tudod-e és nem csak rátenyereltél a billentyűzetre. Természetesen a jelszó beírását nem látod a képernyőn, ez most a valóság, nem egy "igényes" hollywoodi film, tehát vakon kell begépelned kétszer egymás után.

Még megkérdez egy pár dolgot (foglalkozás, stb.) de ezekre nem kötelező válaszolni, nyomhatsz csak simán Enter-t. Ezután készen áll a kiszolgáló a postafiók létrehozására, kiírja az általad megadott adatokat, és megkérdezi, hogy megcsinálhatja-e ilyen adatokkal a postafiókot. Egy "i" és egy Enter leütése után a postafiókod már életbe is lépett. Ezután fel lehet iratkozni a Freemail levelezési listájára, amit viszont erősen nem ajánlok, mert valóban sok levél jön rá, természetesen mind



nagyon "értelmes" kérdéssel. Tehát a feltett kérdésre "n"-nel válaszolva még kiír némi információt (amiből valahogy szerencsére nem nagyon igaz a 2MB-os limit, nekem volt már egyszerre több, mint 2MB levelem) és egy Enter megnyomása után ismét a menüben találjuk magunkat.

A 6-os pont választásával megszakítja a Freemail a kapcsolatot. Ekkor válaszd a gombok közül a Cancel-t (F1). Így visszakerülsz az előző ablakba, ahol most már beírhatod a login nevet, ami a teljes E-mail címed, vagyis a mostani példában "**cikkhez@freemail.c3.hu**" (idézőjel nélkül, természetesen), és a "password"-öt, ami az általad megadott jelszó, vagyis most a "jelszo". A "Use login dialog"-ot most már ki is kapcsolhatod, nincsen szükség rá. (Igaz, így nem látod, hogyha valami gond van a bejelentkezéskor, viszont így valamivel gyorsabb a bejelentkezés.) Most ismét nyomj rá a Continue-ra.

Az ismét megjelenő tárcsázóablakban csak egy Dial-t kell nyomni és innentől kezdve a MiamiInit elintéz mindent. (Kb. 15-30 másodperc.) Ha nem kapcsoltad ki a "Use login dialog"-ot, akkor az F6 és az F7 billentyűkkel majd meg kell adnod a nevet és a jelszót.

Miután a MiamiInit végzett a beállítással, megszakítja a kapcsolatot. Még megkérdezi ő is az igazi neved és a felhasználói neved (ezek lehetnek különbözőek a Freemail-nek megadottaktól). Ha nincsen nyomtatód (de szerintem egyébként is), kapcsold ki a "Print information sheet"-et, nem sok értelme van szerintem. (Arról nem is szólva, hogy kinyomtatja a jelszót is.) A többit hagyd úgy, ahogyan van. ("Continue")

Ezután el kell indítanod a Miami-t. A Settings menüpontban válaszd ki az "Import settings form MiamiInit Vx" pontot. A fájlkérdezőben elég csak egy OK-t nyomni, ha nem írtál át semmit a MiamiInit utolsó képernyőjén. Ezután "Settings/Save as default", és ezennel készen van a kapcsolat létrehozásának beállítása. Ha a Miami-ban

Online-ra nyomsz, akkor létrehozza a kapcsolatot a Freemail-el. Ezt egyenlőre azonban meg ne tedd meg.

Most a YAM beállítása következik Engedelmetekkel a magyar verziójára fogok hivatkozni, mert ha már Smith küzdött vele, akkor használjuk is, nem? Szóval "Beállítások/ Konfiguráció" menüpont. (Vagy a jobboldali ? gombra nyomj rá.)

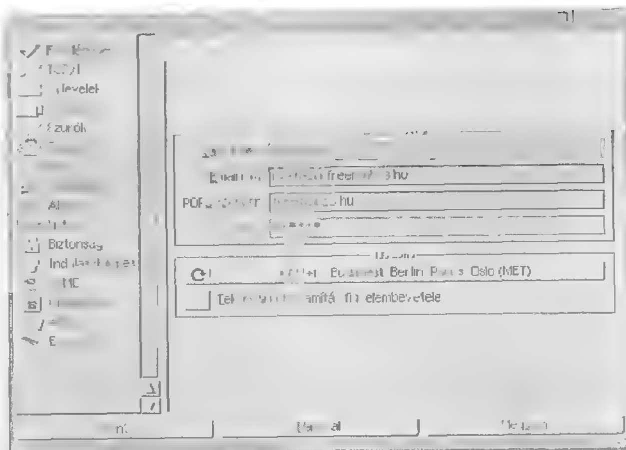
A "Minimális beállítások" nagy része azt hiszem egyértelmű. "POP3 szerver"-nek "freemail.c3.hu"-t kell beírni, jelszónak pedig a jelszavadat.

A TCP/IP rész "Levél küldés (SMTP)" helyeire "freemail.c3.hu"-t kell megadni. (Szervernek és Domain névnek is.) Az "SMTP szerver megengedi a 8-adik bitet" gombot bekapcsolhatod, a Freemail támogatja ezt. "Levél fogadás (POP3)"-nál a "POP3 szerver" természetesen még mindig "freemail.c3.hu", a "Felhasználói azonosító" a megadott név, vagyis a példában "cikkhez". (E kettő megadása után meg is jelenik a baloldali listában a teljes E-mail címünk.) "Jelszó"-nál természetesen a jelszavadat add meg.

Ezzel meg is vagyunk a Freemail-re vonatkozó beállításokkal, a többi beállítást QXY cikke alapján nyugodtan saját ízlésednek megfelelőre szabhatod.

Gyorsan ki is próbálhatod, hogy mindent jól csináltál-e. Írj saját magadnak egy levelet. Ezt minden gond nélkül megteheted, címzettnek a saját E-mail címedet írd be. (A példa alapján "cikkhez@freemail.c3.hu".) Nyomj a "Küldés később"-re. Miami-ban nyomj "Online"-ra és várd meg, amíg létrehozza a kapcsolatot a Miami. (Ez akkor történik meg, ha már csak a fő ablak van nyitva, az "Online" gombnak benyomhatatlannak kell lennie, míg az "Offline"-ra rányomhatsz.)

A YAM-ban nyomj az "Elküld" gombra, majd miután elküldte a levelet, nyomhatsz rögtön a "Letölt" gombra. Ha mindent jól állítottál be (és maga a Freemail is éppen rendesen működik), akkor a bejövő üzenetek között meg kell jelennie a saját magadnak írt levélnek. Ennek örömére szakítsd is meg a kapcsolatot a Miami-ban az Offline-ra való nyomással.



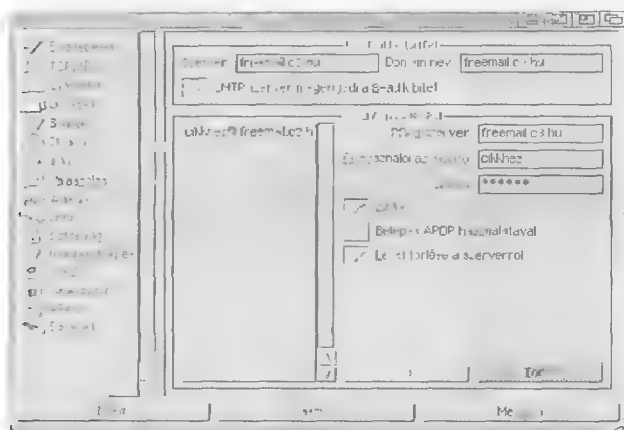
Néhány megjegyzés

Mint azt a bejelentkezéskor láthattuk, naponta maximum 10 percig használhatjuk a Freemail-t, ezt ne felejtsük el. Bár hallottam olyat, hogy néha bent lehet lenni 20 percig is. A maxmimális tárhely 2 MB, de mint írtam, nekem volt már egyszerre több mint 2 MB levelem. (Persze a nagy része attachment volt.) Sokan úgy tudják, csak egy POP és SMTP kapcsolatot biztosít (ami a levél küldéséhez és fogadásához kell), de ez nem így van. Lehet WWW-zni is, de csak a Freemail-t tudod megnézni. (http://freemail.c3.hu) Szóval nem sok értelme van.

Azonban néha valamilyen oknál fogva szinte teljes körű net elérést biztosít. Nekem legalábbis egyszer sikerült IRC-znem a Freemail-t használva, és mástól is hallottam, hogy van ilyen. Szóval érdemes egy IRC és egy böngésző programot (ajánlom az IBrowse 1.22-t) is felinstallálni, és mindig kipróbálni, hátha beenged, legalább arra a 10 percre. Ekkor mindenképpen gyere be az #amigahu csatornára. (Az IRC-ről bővebben MrZ írt az 1. és a 2. számban.)

Elvileg megoldható az is, hogy csinálsz magadnak több címet, és ha látod, hogy beenged IRC-re, akkor sorban elhasználod mindegyikkel a 10 percet.. Végül is 3 címmel már fél órát bent lehetsz :-)

Végül pedig, a legjobb dolog, ami miatt érdemes ezt a herce-hurcát végigcsinálni: a **Magyarországi Amigások Fóruma**, ami egy levelezési lista. Ez olyan, mint amit a Freemail is felajánl a bejelentkezéskor, csak ezen a listán általában azért az Amigáról van szó. (De akár megtanulhatsz a víz alatt is lélegezni. Egy idő után majd rájössz, mit értek ez alatt... :-)) **(Szerintem a linuxról többet szoktunk vitatkozni - a törd.)** Szóval ha működik a postafiókod, akkor mindenképpen írj egy ilyen levelet:



Címzett:
listserv@spike.fa.gau.hu

A levél szövege ez legyen:
SUBSCRIBE AMIGA
[A te neved] [A nick-ed]

Tehát a példát véve "SUBSCRIBE AMIGA Nem Adom cikkhez"
Más ne legyen a levélben!

Pár perc múlva kapni fogsz egy levelet, ami a kérés megerősítését kéri. (Erdemes lekapcsolódni a Freemail-ről és mondjuk fél óra múlva visszanézni, mert lehet, sokára érkezik meg. Bár én a cikk írásakor rögtön meg is kaptam a választ, de ez egy szombat délutáni időpont, amikor általában gyorsabban mennek a dolgok.)

Erre a levélre válaszolni kell úgy, hogy kitörlöd a levél teljes szövegét és csak egy "ok" szöveget írsz be (Idézőjelek nélkül.) A lényeg, hogy a levél Témája (Subject) NE változzon meg, mert ez tartalmazza az azonosítószámodat.

Nekem például ez volt most: "Command confirmation request (2E1FD9)". Ennek kell szerepelnie a válaszlevél tárgyában. (A saját azonosítószámoddal, természetesen.)

Ha ez megvan, már tagja is vagy a levlistának, rögtön kapsz is három levelet a lista és a listakiszolgáló szabályaival, használatával kapcsolatban. (Magyarul is!) Átlag napi 30-40 levélre számíthatsz ezután. Hétvégéken általában kevesebb, de van olyan is, hogy 70 levél jön egy nap alatt. (Leginkább sajnos csak akkor, ha nagyon elkezd a nép valamin flame-elni.)

Ha írni akarsz a listára, erre a címre írj: "AMIGA@SPIKE.FA.GAU.HU". Az erre a címre küldött leveleket minden listatag megkapja (tehát te is), ezért a magánjellegű dolgokat lehetőleg ne ezen a címen intézzed. De egyébként is, a feliratkozás után várj legalább pár napot (vagy egy hetet), és csak olvasd a listára érkező leveleket, hogy ráérezz a stílusra, lehetőségekre. Arról nem is szólva, hogy engem lefejeznek a tagok, ha e cikk megjelenése után elárasztaná a levlistát az "És most mi van?" stílusú levelek áradata.

Nekem mindenképpen az a célom e cikkel, hogy a magyar Amigások nagy része felkerüljön a listára, mert azt hiszem ezek után nem sok akadálya van ennek. (Túl utópista vagyok?)

Ha gondjaid vannak a programok beszerzésével, vagy beállításával, nyugodtan küldj nekem egy levelet egy felbélyegzett válaszborítékkal, és én elküldöm a megfelelő programokat, és egy működő beállítást. (Lemezt nem kell küldened, van az nekem itthon annyi, mint a szemét, legalább valamivel kevesebb lesz.)

(Alternatív megoldásként ajánlom az AV CD #2-t, ami a következő számhoz jelenik meg és lesz rajta minden, ami internetezéshez csak kell - a törd.)

Címem:

Vörös Viktor
2400
Dunaújváros
Derkovits út 2. X/2.
E-mail: watt@freemail.c3.hu

Már-már hagyományos Gyakran Ismételt Kérdésekkel foglalkozó cikkünk e hónapban a hardverkiegészítőkkel foglalkozik. Gyakori jelenet ugyanis egy pc-s boltban, hogy elhajtják az embert, mihelyt megtudják, hogy Amigához keres ezt-azt. A scannerekkel néhány oldallal odébb külön foglalkozunk, itt a többiről lesz szó. E cikkben csak felsorolás-szinten foglalkozunk az egyes kiegészítőkkel, ha bővebb információkra van szükséged, hívd fel valamelyik amigás kereskedőt. Kérésre persze itt a magban is kivesézzük az egyes területeket, ehhez az kell, hogy megírjátok: melyik téma érdekel benneteket a leginkább.

Amiga hardver GYIK

Merevlemezek

- Hasznalhatok-e pc-s merevlemezt Amigán?
- CSAK olyat haszálhatsz. Tulajdonképpen bármilyen vincesztert rádughatsz a gépre, szinte 100 százalék, hogy le tudja kezelni.
- Olyan merevlemezt szeretnék, ami nagyobb, mint 4Gigabyte-os. Tudom majd használni?
- Hogyne. Egy-két különleges esettől eltekintve ,például a Movieshop nem hajandó 4G-nél nagyobb partíciót kezelni, hála saját partíció-formátumának) minden Amigán használhatod a legnagyobb merevlemezt is. Ha 4GB-nál nagyobbat veszel, olyan filesystemet telepíts, ami le tudja kezelni. Az új FFS, a SFS és a PFS2 is képes erre. A PFS2 például tíz terabyte-ig (kb. 10.000GB) particionálni tudja a vincemestereket, azt hiszem, ez egy darabig elég lesz.. A file-ystem merevlemezre telepítésével és a particionálással külön cikkben foglalkozunk.

Mi a helyzet a SCSI merevlemezekkel?
- Csakúgy, mint az AT buszosokat, ezeket is használni tudod Az egészen régi vezérlőkkel előfordulhat, hogy nem ismernek fel egy adott típust, de az utolsó öt év kártyáival ez nem fordulhat elő. Az UW (UltraWide) SCSI merevlemezeket a Phase5 UW-s kártyáin használhatod.

CD ROM

- CD romot is nyugodtan vehetek?
- Igen, IDE és SCSI CD romot is használhatsz. Az utóbbi 3-4 évben nem találkoztam olyan CD olvasóval, ami nem működött volna az elterjedt amigás filerendszerek bármelyikével.

Egyeb háttértárolók

- Mi a helyzet a különleges háttértárolókkal? Iomega, ZIP, DAT?

Szinte mindet használhatod, még a párhuzamos porton működő ZIP-eket is. A SCSI kártyákhoz általában mellékelik a szükséges szoftvert, de az Aminetről is számtalan segédeszközt tölthetsz le hozzájuk.

Monitorok

- Hát az SVGA monitorok?

A márciusi számban ismertetett scandoubler segítségével minden, pc-s körökben használt monitort csatlakoztathatsz az Amigához. Grafikus kártyával ez természetesen nem is kérdés. Bővebbet az említett cikkben.

- Egér, joystick

Ez már zűrösebb. PC-s egeret a soros (serial) portra dugva a sermouse utility segítségével (vagy eggyel a tucatnyi közül) használhatsz, ám ez nem működik a régi játékokkal. Ha tudsz élni nélkülük, semmi gond. PC-s joystickot nem használhatsz - egy-két játék kivételével. Ha találsz valahol Sega Megadrive joypad-et, azt nyugodtan rádughatod az Amigára, ugyanis kompatibilisek. Létezik egy Topolino nevű szerkezet, melyet az egérportra dugva PC-s egeret használhatsz, méghozzá 100%-osan, hála a hardveres megoldásnak.

CD ÍRÓK

- CD írás
- Vásárlás előtt nézz utána, hogy valamelyik Amigás CD író program ismeri-e az adott típust. Az elterjedt márkákhoz általában van Amigás driver. A MakeCD, BurnIt stb. több, mint száz különböző típust ismer.
- Újraírható CD-k

a CD-RW-ket minden CD író program - és ezzel minden Amiga - kezeli. Kérdés, mennyire érdemes a drága CD-RW-ket használni a mai CD-R árak mellett.

DVD

- DVD
- Ezt még nem tudod Amigán használni. (megjegyzem, más platformon sincs túlságosan elterjedve, mivel a nagy gyártók nem és nem bírnak megegyezni bizonyos megoldásokban).

Telefonos kapcsolat, hálózat

- Modem

Gyakorlatilag bármilyen "PC-s" külső modemet használhatsz Amigához.
- ISDN
- Itt is a külső egségeket használhatod, illetve a Zorro buszhoz készült ISDN kártyák egyikét.
- PCMCIA kártyák
- Az ide csatlakoztatható modemek és hálózati kártyák 80%-a használható Amigával. Mielőtt vásárolsz egyet, kérd ki valamelyik magyar Amigás cég tanácsát.

Egyéb perifériák

- Floppy
- Atalakítás, speciális kártya (pl. Catweasel) nélkül nem megy
- Floppy lemezek
- A PC-re formázott lemezeket nyugodtan használhatod, persze előtte újra kell őket formázni.
- Billentyűzet
- Rengeteg illesztő létezik 3 és 15 ezer Forint között, melyekkel minden PC-s billentyűzet használhatóvá válik Amigán.

„Egzotikus" hardverek

- Digitális fényképező
- Meglepően sok típushoz van Amigás illesztőprogram, az egyik magyar Amigás boltban kapható driver lemez.
- PSION series

Az Aminetről letölthető segédprogrammal tudsz adatot cserélni a Psion (vagy PalmPilot) és az Amiga között. Meglepően sok program tölthető le a Psionhoz az internetről, ez még értékesebbé teszi az amiga-kompatibilitást. Hogy mást ne mondjak: nemrég megjelent a SimCity PsionV-re..
- Virtuális sisak
- Na ez az utolsó, ami az ember eszébe jut. A BVisionPPC és CyberVisionPPC kártyákon van csatlakozó ilyen kütyüre is.

Nyomtatók, plotterek

- Nyomtatók
- A Turboprint - túlzás nélkül állíthatjuk - az összes vadonatúj nyomtatóhoz tartalmaz illesztőprogramot. Ezen kívül az internetről is letöltheted a száznál több Amigás drivert. Több tervezőprogram képes plottereket is vezérelni (pl. a nemrég megjelent Cycas)

PCI, USB eszközök

- Grafikus kártyák, tv kártyák, stb?
- A kérdés nem is olyan idióta, mint első pillanatban látszik... A Mikronik már elkészítette annak a busznak a prototípusát, melybe mezei PCI grafikus kártyákat is lehet tenni. Egyelőre azonban még nincs a piacon olyan Amiga, amihez használhatnád ezeket a kártyákat. A nemrég bejelentett Phase5 (PCI) vagy Met@box (USB) bővítőkhöz gyakorlatilag bármilyen, pc-s világban elterjedt bővítőt használhatsz, mindössze a drivert kell megírnia egy lelkes programozónak - linuxon is így működik..

- Grafikus táblák

- A legtöbb szabványhoz van Amigás driver (WACOM, Summagraphics, Calcomp, Tektronix, Cherry stb.). Egyes programok (pl. TVPaint, ArtEffect) saját, belső meghajtókat tartalmaznak, ezek általában nyomásérzékenyek. Könnyítésképp: a TVPaint ingyen letölthető a Newtek.com-ról, az ArtEffect 1.5 pedig az egyik Aminet CD-n kb. 2.000 Ft-ért beszerezhető.

Horváth Péter

IBROWSE [2.]

Az Amozilla megérkezéséig (és kisebb gépeken minden bizonnyal azután is) a legjobb Amigás böngészőt vesézzük lelkesen három részben. Ez itt a középső...

IBrowse 1.22 [2]

Hibróz, jubróz, újbróz.

E havi számunkban a menüpontokat ismertetem. Ezek közül lesz olyan, ami megegyezik a már tárgyalt funkciókkal, ilyenkor csak hivatkozom a múltkori cikkemre.

Mint minden tisztességes programnak, az IBrowse-nak is az első menüoszlopban vannak az alapvető funkciókat ellátó pontjai.

Projekt menü

- New window (Új ablak)
Már beszéltem róla, mikor érdemes egyszerre több ablakot nyitni.

- Open local file (Helyi állomány megnyitása)
Az amigaguide-ot lassan felváltja a html formátum. A programozók azért szeretik html-ben megírni a dokumentációt, mert egyszerűen szerkeszthető, látványos. Például a PageStream, maguk a böngészők és egyre több más program is használja ezt a módszert. Láttam már html diskmag-et is... Ha a merevlemezeden valamilyen honlap található, ezzel a menüponttal olvashatod be. Tisztességesen megírt honlapnál a főkönyvtárban egyetlen .html (pen sokszor .htm) állományt látsz, ilyenkor nyilván ezt kell beolvasni (a többi adat alkönyvtárakba lett rendezve). A honlapok 90%-a azonban mindent egy könyvtárban tárol, hatalmas káoszt teremtve (biztos látták, hogyan csinálja a windows...). Ilyenkor keresd meg az index.htm vagy index.html nevű állományt, mert az lesz az indulóoldal. Ha ilyet sem találsz, akkor hallgass az ösztöneidre... keress start.html vagy hasonló nevűt.

Ha olyan állományt akarsz megnyitni, aminek a típusát nem ismeri fel az IBrowse, bedob egy ablakot. Itt megadhatod, mit csináljon vele.

Download to disk (Letöltés lemezre) - letölti oda, ahová a netről lehalászott állományokat is menteni szoktad.

View in window (Ablakban megmutat)
Megmutatja, ha tudja

View with external program (Külső programmal megmutat) - Ha nem ismerte fel, valószínűleg meg sem tudja mutatni, tehát külső segítséget kell hívnod. Ilyen lehet például a Cyberwindow, ami egy ablakban az összes, telepített datatype-pal rendelkező képet megmutatja egy ablakban. Az esetleges paramétereket az alsó sorban adhatod hozzá - ez attól függ, mit vár a külső program. Ne tévesszen meg a "megmutat" szó! Az állomány lehet hang is, amit szintén lejátszásra bírhatsz.

Download as mime (Mime-ként letölt) - Mime formátumban letölti a szokásos helyre. A mime-ról bővebben Qxy sagajában olvashattok (Yam 1-200).

About IBrowse (IBrowse névjegy) - Aki nem tudja, mire való, vegyen ízipíszít és okosodjon sokat..

About MUI (A MUI-ról) - lásd előző menüpont

Iconify (Ikonállapot) - Az IBrowse összezsugorodik egy ikonná, és várja, míg újra rákattintasz, vagy amíg egy állományt nem dobsz rá az egereddel. Ilyenkor újra kinyílik (ha saját képernyőn lakik, azt is megnyitja), és beolvassa a rádobott állományt.

Quit (Kilépés) - Itt lehet felcsatlakozni az Internetre.

Hmmm... ha az előző mondattól nem ugrott legalább futólag össze a szemöldököd, akkor nem nagyon figyelsz... :))) A Quit-tel megegyező hatású, ha az utolsó ablakot is bezárod. Ha letöltés közben vagy, az utolsó főablak becsukásával még nem lépsz ki, a program megvárja, míg lejön az anyag. Persze ezt az ablakot is bezárhatod, akkor a letöltés megaszakad, a program kilép.

Módosít menü

URL a vágóasztalra - a klippbórdra másol egy internet címet, amit később a



Vágóasztal az URL-re menüponttal olvashatsz vissza. A vágóasztalhoz persze más program is hozzáfér, tehát ennek segítségével csereberélhetsz címeket a levelezőprogrammal, IRC programmal stb. (Mondjuk szerintem a MUI, ill. az Amiga OS univerzális megoldása elegánsabb: szöveg kijelöl, jobb Amiga+C lenyom, odakattintasz, ahová be szeretnéd szúrni az imént kijelölt szöveget, majd jobb Amiga+V. A kijelölést nyomvatartott egérgombbal végezheted el. Ha nem szerkeszthető szöveget jelölsz ki (például egy böngészett oldal tartalmának egy részét), akkor az egér felengedésével eltűnik a szöveg kijelölt állapotát jelző inverz megjelenés. Ezzel jelzi a MUI, hogy a kijelölt rész máris a vágóasztalra került. Na ennél találjon ki valaki egyszerűbb/jobb megoldást... (Akkor aktív, ha a Copy text on click'n'drag be van kapcsolva az általános beállításoknál.)

Egy ilyen kijelölés után bármely szövegszerkesztőbe lépve beillesztheted a szöveget. Ez igen hasznos funkció, ha például egy email-ben vagy dolgozatban idézni szeretnél egy honlapról.

Navigation (Navigáció) menü

Az első négy menüpont megegyezik a múltkor bemutatott hasonló kapcsolókkal.

View history (Visszatekintés) - Ez egy igen hasznos menüpont. Segítségével az ablak megnyitása óta meglátogatott oldalak között barangolhatsz könnyedén. A lista hierarchikus felépítésének hála itt jobban eligazodhatsz az oldalak között, mint a nyilaknál jobb kattintásra előugró lineáris menüben. Természetesen minden egyes ablaknak van saját Visszatekintése. Erről a listáról egy hivatkozást bármikor a Hely: mezőbe húzhatsz (drag'n'drop), sőt, egy frame helyére is dobhatod.

Flush history (Visszatekintés törlése) - Elfelejti, hol jártál (mondjuk mert anyuka bejött a szobába és ő is böngészni szeretne - ilyenkor kínos lehet, ha a Visszatekintés hemzseg a pornó linkektől...).

A vonal alatt több-kevesebb hivatkozást, címet olvashatsz majd. Mikor új oldalt nyitsz, ezek hozzáadódnak a Navigáció menühöz (persze kilépés után elfelejti őket a program). Az a hivatkozás, amelyiken jelenleg is tartózkodsz, ki van pipálva.

Document (Dokumentum) menü

Reload, Load inlined images (Újratölt, Képek letöltése) - lásd múltkori cikkben a megfelelő kapcsolókat

GIF animációk leállítása - Ha már ezredszer nézted végig, lelőheted az animációkat.

Search (Keresés) - Az adott oldalon megkeresi az általad megadott szöveget. A találat sorát az ablak legfelső sorába tolja. Megegyezik a hasonló kapcsolóval.

Print (Nyomtatás) - Az oldal tartalmát a nyomtatóra küldi. Ez talán a leggyengébb rész a programban (a többi Amigás böngésző sem jobb...), ugyanis csak szöveges üzemmódban képes nyomtatni. Persze ha grafikusan nyomtatna, akkor meg az lenne a baj, hogy mindenki bitmap betűtípusokat használ, amik nem szépek nyomtatáskor... Az ideális megoldás az lenne, ha a kipofozott bitmap fontokat használnánk, de a vektoros megfelelőjük ott csücsülne a FONTS:-ban és várná a nyomtatást... Figyelj oda, hogy a parancs kiadásakor be legyen kapcsolva a nyomtatód (erre amúgy külön figyelmeztet), mert az IBrowse nem tud mit kezdeni egy kikapcsolt nyomtatóval.

Save as (Mentés másként) - Az oldal tartalmát menti el html vagy ascii formátumban. Előbbi formázott, nagy méretű és csak böngészőben értelmezhető, utóbbi kicsi, minden szövegszerkesztő számára használható, de nincs formázva.

Save frame source (Keret forrását elmenti)
Mint fent, de most az adott frame-et menti el.

Source (Forrás) - Elérkeztünk az egyik igencsak alábecsült menüponthoz. Ezzel ugyanis egy MUI

alapú (azaz a végletekig konfigurálható) szövegszerkesztő ugrik elő, amiben a nézett oldal forrását módosíthatod. Magyarul ez itt egy HTML szerkesztő. Ha a Frissít gombra kattintasz, rögtön megnézheted munkád eredményét. A Reset visszaállítja az eredeti állapotot, a Ment pedig kimenti a megírt (átírt) oldalt - ezt amúgy máshol is megteheted.

Show frame source (Keret forrását megmutatja) - Ugyanaz, a keret forrásával.

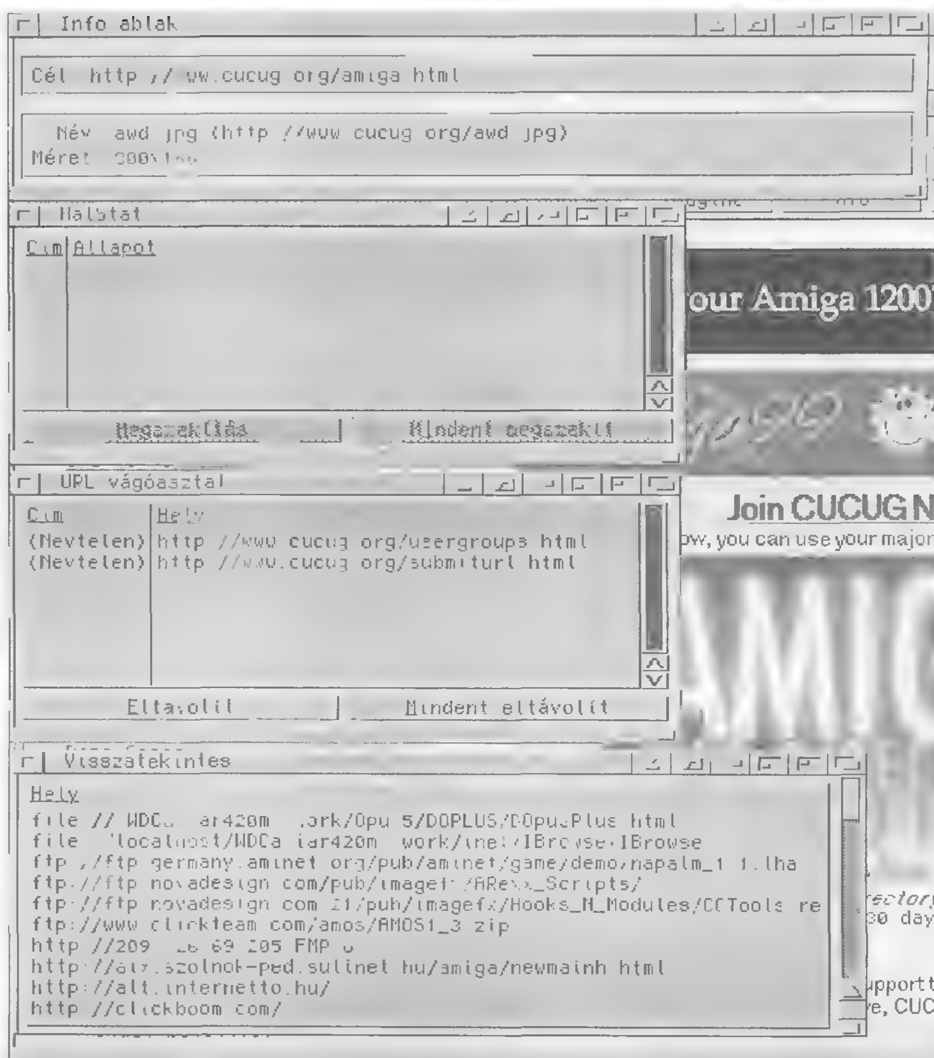
Hotlist (Kedvencek) menü

Add to hotlist (Hozzáadás a kedvencekhez) - Lásd előző cikk.

View hotlist (Kedvenceket megmutat) - A múltkor tárgyalt ablakot hozza elő.

Ez alatt látod az összes, Kedvenceknél szereplő hivatkozásodat. A csoportokból almenüket képez a program, érdemes kicsit rendezned őket, hogy ne váljon áttekinthetetlenné. A múltkor nem beszéltem egy igen fontos funkcióról, a rövidítésről. Minden Kedvenchez hozzárendelhetsz egy rövid nevet (hasonlóan a DOS parancsokhoz, vagy az assign: módszeréhez). A Kedvencek ablakban tehát a Név mellé beírhatsz egy kulcsszót, amivel azt a Hely:-hez írva az adott oldalt hívhatod elő. Ha például a www.cucug.org híroldalához a "NEW" alias-t rendeled hozzá, ezentúl elég, ha a teljes cím helyett "NEW"-t írsz (idézőjelek nélkül persze) az URL helyére. Ez a nagyszerű funkció némileg ellensúlyozza annak hiányát, hogy az IBrowse nem képes egy félig beírt URL-t kiegészíteni az adatbázisából.

A menüben azok a Kedvencek szerepelnek, amelyeknél a "Hivatkozást mutat a Kedvencek menüben" ki lett pipálva.



Az IBROWSE ablakai

PD/SHAREWARE AJÁNLÓ

Random Fantasy Name Construction Set 2.24

Ez a hangzatos nevű program egy borzasztóan egyszerű feladatot lát el: véletlenszerűen generál fantasy csengésű neveket. Ha írtál már ilyen programot (neadjisten novellát, könyvet), biztosan vért izzadtál, mire összehoztál néhány jó csengésű nevet. Szerepjátékosok is hasznát vehetik az RFNCS-nek. Külön érdekessége a programnak, hogy egy mellékelt szövegállományban találod azokat az elemeket, melyeket kombinálva a neveket kapod. A mellékelt példaállomány csupa "Eow", "Loth", "Nyd", "bwyn", "dric"-szerű elemből áll, vagyis igazi tolkienes-kelta hangzású névhez jó. Ha viszont lecseréled őket "szkij", "nyin", "gradov" stb. elemekre, kapásból orosz neveket generál majd. A szövegállományban külön helye van a kezdő-, a középső- és az utolsó tagoknak. Egy ilyen tag egy vagy több szótagból állhat. A program indítás után megkérdezi, hány nevet szeretnél egyszerre látni, majd ontani kezdi magából őket. Persze semmi sem akadályozhat meg abban, hogy 1-2 betű lecserélésével végtelen sok változatot hozz létre. Az RFNCS legnagyobb haszna, hogy legalább beindítja az ember képzeletét.

Cache2dir

Ez az IBrowse-hoz készült kiegészítő program segít a honlapokat a merevlemezre "tükrözni". Nincs más dolgod, mint a lemásolni kívánt honlap összes lapját meglátogatni. Ezzel eléred, hogy az ott található oldalak képestől bekerülnek az IBrowse cache-ébe (lásd IBrowse cikksorozat AV99/1-3). A cache-ből a Cache2dir programmal újra összerakhatod az oldalakat alkönyvtáraikkal együtt. Ha nem látogattad meg az összes oldalt, persze a tükrözés sem lesz tökéletes. Ha nem elég nagy a cache-ed, akkor rögtön az oldal meglátogatása után lépj ki és futtasd le ezt aprogramot (nehogy a később látogatott oldalak adataival írja felül az IBrowse a lemásolni kívánt oldal részeit).

Indításkor a Cache2dir két kérdezőt dob be. Elsőként meg kell mutatnod neki, hol tárolja az IBrowse az átmeneti adatokat (ez általában az IBrowse könyvtárában lévő "Cache" könyvtár), majd megkér, válaszd ki azt a könyvtárat, amiben majd létrehozza a Cache-ből kihalászott oldalakat. Érdemes külön könyvtárat csinálni neki és abba beereszteni a sokszor többszáz alkönyvtárat, és nagyon fontos: e könyvtár ne legyen a ramban, még akkor sem, ha elég memóriád van. Ezt ugyanis a Cache2dir nem szereti. A program alkotója amúgy ragaszkodik ahhoz, hogy a Cache2dir elég bugos, nálunk mindenesetre gond nélkül működött...

Ha egy honlapon letölthető állományok vannak, akkor ezeket az IBrowse a megadott Download könyvtárba tölti - másold be a tükrözött oldal alá és máris kész az archívumokat is tartalmazó teljes honlap-másolat.

Windows (Ablakok) menü

Ne ijedj meg, itt nem az "Újraindítás", "Vegyen ezen a héten is új számítógépet", "Évi kétszáz munkaóra az újratelepítésekre" menüpontokat találod, hanem sokkal érdekesebb funkciókat használhatsz:

Info ablak - Kicsi, hasznos ablak. Tulajdonképpen a főablak információs sávját egészíti ki. Egy kép fölé érve például ebben az ablakban meglátod a pontos méretét, nevét, tartózkodási helyét, egy hivatkozás fölé érve a pontos címet stb.

Statisztika ablak - Az épp letöltés alatt álló állományok (tehát oldalak, képek, archívumok, minden) méretét, a letöltés sebességét mutatja.

URL vágóasztal - egyfajta gyűjtőhely a böngészés közben megtalált internet címek számára.

Visszatekintés - EZ nem AZ a visszattekintés, itt az x utoljára meglátogatott oldal, letöltött állomány elérési útvonalát sorolja fel a program. A menüjében beállíthatod, hogy egy hely összes URL-jét kilistázza, vagy csak a gyökerét, a látogatás ideje vagy ABC sorrend szerint listázzon.

A vonal alatt a főablakaid (alapállapotban 1 db) címét is megtalálod.

Cache (lemez) menü

Erről hirtelen egy vicc jut eszembe...
- Miről lehet felismerni, hogy egy jogász hazudik?
- Kinyitotta a száját...

Nem elég, hogy itthon betiltották az írható CD-k forgalmazását (mondván, azokkal jogot is lehet sérteni, ha jogsértő módon használjuk őket - persze ennyi erővel a papírlapokat is betilthatnák. Valószínűleg a hangos röhögés hatására visszavonják majd a rendeletet, de addig is mindenki csak a pult alól vegyen CD-R-t), most külföldi kollégáik azon fáradoznak, hogy betiltsák a cache használatát, azaz az internetes oldalak átmeneti tárolását a merevlemezen. Azt mondják, még ott is sérted a honlap jogait... Azért tök jó hely ez a Föld nevű bolygó, nem? A fél világ éhenhal, nekünk meg az a legnagyobb bajunk, hogy a Bill Gates tulajdonát képező sokezer műalkotás (megveszi szinte mindennek az elektronikus közlésre vonatkozó jogait) valamelyike bűnös módon három órán át a cache-ünkben ül..

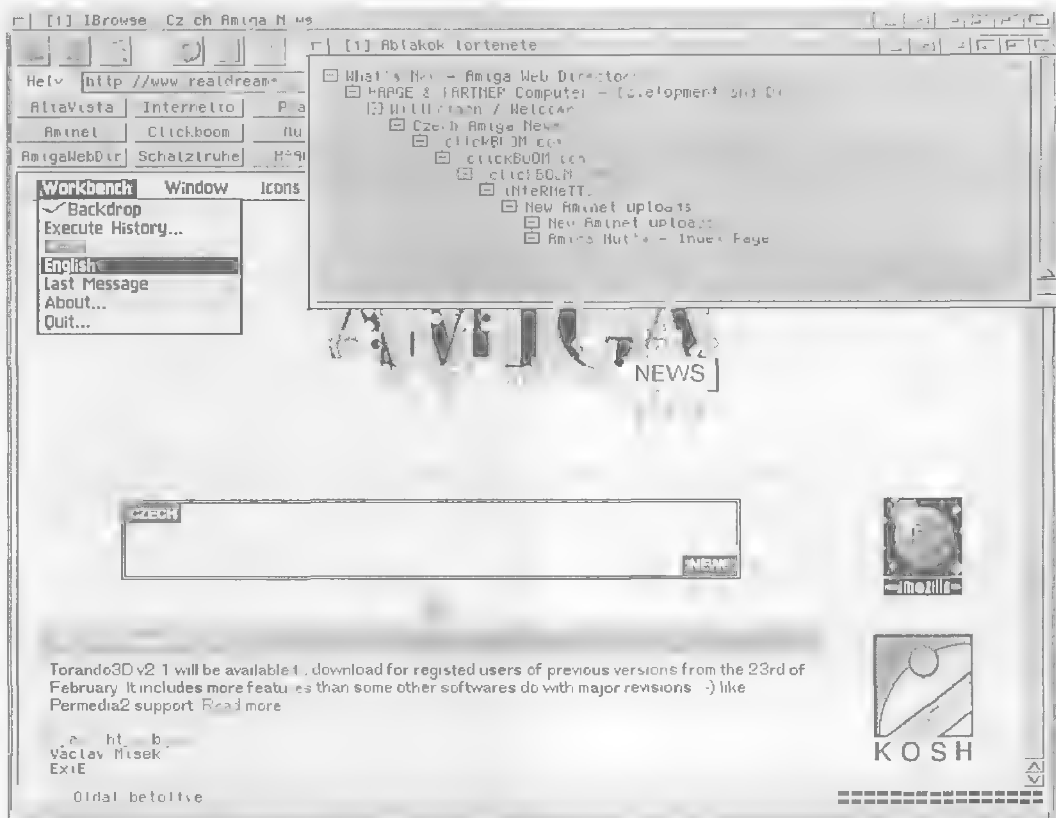
Kezdők kedvéért elmondom, hogy amikor egy oldalt kívánsz az interneten megnézni, a böngésződ előbb megvizsgálja, hogy azt nem látogattad-e az elmúlt napokban. Ha igen, megnézi, nincs-e a merevlemezen az az oldal (mikor nézel egyet, a program a merevlemezre másolja az adatokat). A merevlemezen erre a célra külön könyvtár van, a Cache. Te állítod be, hány MB helyet szánsz erre a célra. Természetesen minél többet, annál jobb. Érdekességképp megjegyzem, hogy az állományok neve nem azonos az elérési útvonal+névvel (az túl hosszú és "/"-t is tartalmaz), ezt az állomány kommentárjában tárolja a program.

Ott tartottunk tehát, hogy ha a keresett oldal ott van a merevlemezen, a program gyorsan megnézi, mikor módosították utoljára a letölteni kívánt honlapot. Ha kiderül, hogy a legutóbbi látogatás óta nem frissítették, a gép nem az internetről, hanem a merevlemezről olvassa be. Ez ugyanis sokkal gyorsabb módszer. Az, hogy a program vizsgálja-e a merevlemez tartalmát, és hogy milyen gyakran, külön beállíthatod. Ha nagyon gyors elérésed van (minimum ISDN), a cache-t nem kell használnod. Ha kedvenc jogászaim keresztülviszik tervüket, úgyis rá leszünk kényszerítve, hogy minden egyes alkalommal mindent letöltsünk (azaz már megint nagyobb gépet veszünk több rammal - ramban lehet cache-elni -, gyorsabb procival, esetleg ISDN csatlakozást...). Egyelőre azonban szabad a vásár, használd a cache-t egészséggel :).

Az oldalakat először a ramban tárolja az IBrowse. Külön megadhatod ennek méretét a hálózati beállításoknál. Ha a memóriában megtelik a cache, akkor kezdi az IBrowse a merevlemezt használni.

A cache böngészése

Ezzel a menüponttal a cache-ben tárolt képeket, oldalakat nézheted meg, illetve mentheted el. A többi menüpont a tárolt adatok egy részének vagy egészének törlését teszi lehetővé. Ugyan a cache könyvtárat magad is letörölheted egy állománykezelővel (pl. Directory Opussal), de ez megzavarhatja az IBrowse-t, mivel ő egy indexállományt is létrehoz, aminek a tartalma természetesen hibás lesz, ha belepiszkálsz a könyvtárba. Mindig ezekkel a menüpontokkal kezeld a cache-t!



Visszatekintés ablak

Ha nincs internet összeköttetésed (azaz nincs élő bsdsocket.library), és egy hivatkozásra kattintasz mondjuk a Fastlinkek (gyors elérésű hivatkozások, lásd következő szám) közül, ha az adott oldal a cache-ben van, az IBrowse szó nélkül beolvassa olyan, mint ha interneteznél. Ha olyan oldalt kérsz, amit nem talál a cache-ben (és mivel nincs online kapcsolatod), reklamálni fog.

Az **Arexx** menüben az esetleg telepített makrók közül választhatsz ki és futtathatsz egyet.

A befejező részben befejezem a leírást, melynek befejezését a befejező rész tartalmazza majd...

Horváth Péter

1. IBrowse - alapfogalmak, a főablak elemei, képernyőmód beallítása

2. Az IBrowse menüinek leírása

3. Az IBrowse beállításai, kiegészítő programok

Lightwave workshop [1]

E cikkünk reményeink szerint egy induló sorozat első része. Ha Skin is úgy akarja, ezentúl minden számban adunk néhány tippet a 3D modellezéssel, rendereléssel foglalkozó Amigásoknak. Senkit ne tévesszen meg, hogy a képek nem igazi oprencer alatt készültek - attól még ugyanúgy használhatóak az alább olvasható infok...

Kámán bébi lájt maj fájjör...

Biztos te is szembekerültél már a tűz problematikájával. Nekem legalábbis elég nagy fejtörés okozott ez a kis feladat. Rohadt egy feladat tüzet csinálni. Sok időt elvesz a kép elkészítéséből, frankón hosszabbítja a renderinget, ha nincs fpu a gépedben, neki se állj. (A nofpu változatban nincs a suface panelon prewiev lehetőség, nekem 30/50-em van, így csak az objectet csináltam azon.) Mindezek ellenére megéri a szenvedést, mert elég franyeszul leldobja a képet.

Ahányféle tűz, annyiféle beállítás létezik, egyedül talán a színek, amik maradhatnak, de ez se minden esetben. Nem mindegy, hogy tűzfalat, gyertyalángot, lángcsóvát vagy fáklyát akarsz csinálni. Amit most ismertetek, az egy géppisztoly torkolattüze lesz, amit egyik képemben alkalmaztam.
(De minek, azt nem tudom, mert scene képet nem érdemes csinálni. Úgyis az végez jobb helyen, akinek több haverja van. F**k.)

Le kell szögeznem, hogy csak egy lehetséges variációt írok le a sok közül, mindenki úgy variálja majd, ahogyan a kedve tartja. Nem lehet fix surface-t alkalmazni, mert a scene beállításai is meghatározzák a lángot. Figyelembe kell venni, hogy milyen messze van a kamerától, mennyi látszik belőle.

Na nem pofázok, inkább kezdjünk neki.

Első dolog az object elkészítése. A pontok "lerakását és összekötését" tudom ajánlani. Lehet még primitívekből is gyártani, de szerintem így a legkönnyebb. Nem ajánlom senkinek a MetaNurbs object használatát, mert csak több lesz a pont és a poligon, amit ugye el akarsz kerülni.

Ha leraktad és összekötötted a pontokat (Poligon->points+make), forgasd meg egy kissé (Multiply->lathe). Az első ábrán látszik, hogy minek is kellene lennie. Fontos, hogy a csúcsát jól nyújtsd meg, mert így lesz szép hosszú a láng. Adj neki egy surface-t (Poligon->surface), majd mentsd el és gyerünk a Layoutba. (...na gyerünk a nyolcba. Indulás...)

FONTOS: az én object-em 1,3m hosszú, a beállítások erre vonatkoznak!!!

Load objects.

Ha megvan, a default light-on kívül kell még egy lampicsek. A lights menüben csinálj még egy lámpát (Light->add light), nevezd át, hogy tudd, melyik light a torkolaté. Most szépen leírom, hogy milyen beállításokat kell eszközölnöd.(Elég tömör felsorolás lesz)

LIGHTS PANEL:

Ambient color: 192 180 15
Ambient inensity: 25%
Enable lens flares: ON
Enable shadow maps: OFF
Light color: 255 153 0
Light intensity: 200%
Lens flare: ON
Light type: point light
Intensity fallof: ON
Maximum range: 1m (?)
Shadow type: OFF

A többi mind marad default-on.

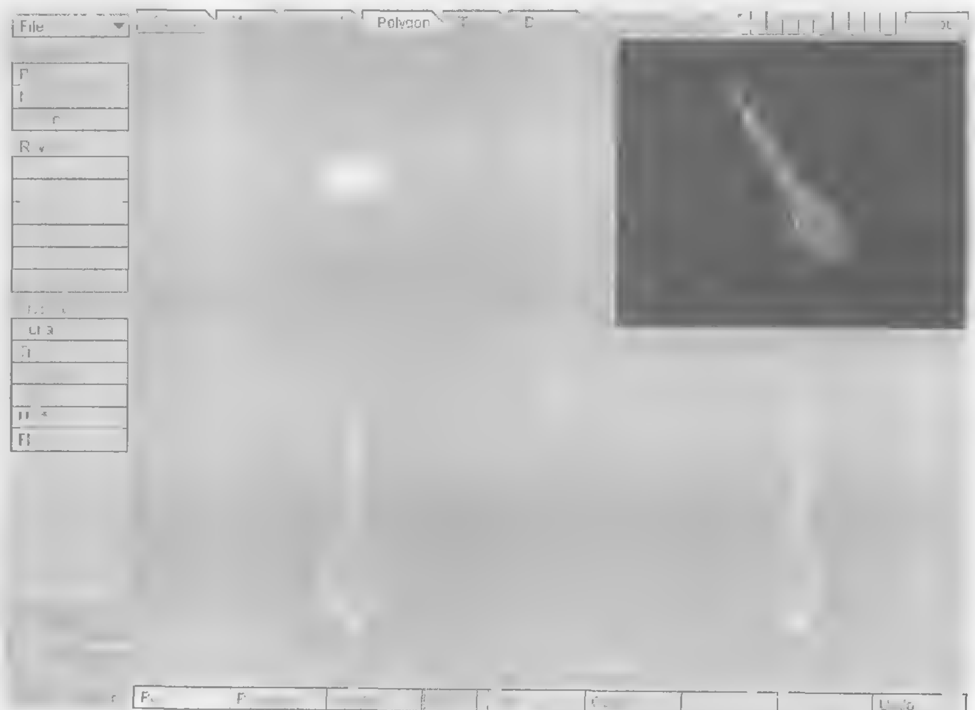
LENS FLARE OPTIONS:

Flare intensity: 200%
Fade off screen: ON
Fade with distance: ON
Fade behind objs: ON
Fade in fog: OFF
Nominal distance: 2m (?)
Flare dissolve: OFF
Central glow: ON
Red outter glow: OFF
Centreal ring: OFF
Anamorphic distort: OFF
Glow behind objs: OFF
Star filter: OFF
Rotation angle: 0°
Off screen streaks: OFF
Anamorphic streaks: OFF
Random streaks: ON
Streak intensity: 3%
Streak density: 50
Streak sharpness: 6
Lens reflection: OFF

Na, kész is van a lampion. Ha most nyomsz egy rendert, akkor elég furán néz ki még a fény. Ez még változni fog, mert az object-en belülre teszed majd és így nem lesz akkora a Lens Flare. Elvileg egy tömör fényt kell kapnunk, ami a középpontjában intenzíven világít. Egy gyenge narancssárga színt adtunk neki, ez azért van, mert ez a fény lesz pont a csőtorkolatnál. Tulajdonképpen ez lesz a láng magja. Ez a fény leginkább olyan fegyverekre érvényes, amelyek torkolatából nagy láng csap ki. Erre a legjobb példa a lángszóró. A képen, amit csináltam azért raktam mégis ezt a géppisztolyhoz, mert a kép egy Warhammer 40000 Terminatort ábrazol, aminek fegyveréből robbanó golyók repülnek ki, tehát egy kicsit el van ferdítve a dolog.
(Pontosabban egy SpaceWolf Terminator)

A másik default light beállítását mindenkinek a fantáziájára bízom, mert ez igazából a kép többi részére van hatással. Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy ha valami extra színt adsz ennek a fénynek, akkor a lángcsóva nem biztos, hogy olyan lesz, amilyennek te szeretted volna. Persze ha a kép megkívánja az extra fényt (mint én a Murphys Red-et, a kedvenc sörömet), akkor ez triviális.

Ezek után jön az object surface beállítása. Mindenképpen vedd figyelembe azt, hogy a méretek külömbözhetnek. Ezzel a részével ismét csak sokat



Lightwave workshop [1]



..aroztam. mert nem tudtam normálissan beállítani, a nyúlás mértékét. (Lamer)

Menj a surface panelra és válaszd ki az object "surfacéját". Csak egy jó tanács, hogy sokszor ments más néven. így ha valamit elcseszel, vissza tudod állítani. Nem beszélva arról, hogy máshoz is jó lesz még az.

SURFACES PANEL:

Surface color: 255 200 70
Luminosity: 90%
Diffuse level: 100%
Specular level: 0%
Reflectivity: 0%
Transparency: 50%
Refrctive index: 1
Additive: ON
Sharp terminator: OFF
Edge transparency : Transparent
Edge treshold: 1
Glow effect: 100%
Smoothing: ON
Duble sided: ON
A color-hoz és a transparency-hez textúrák is tartoznak.

COLOR TEXTURE:

Texture type: Fractal noise

Texture opacity: 100%
World coordinates: ON
Texture color: 95 30 0
Frequencies: 4
Contrast: 1
Small power: 0,5
Texture fallof: 0 -15 0
(A többi értéket nem írom le, mert ez függ az object-től és a scene-től is)

TRANSPARENCY TEXTURE:

Texture type: Underwater
Texture opacity: 100%
Texture value: 100%
Wave sources: 10
Wave lenght: 30
Wave speed: 1
Band sharpness: 10
Texture size: ismét változó, nagyra kell állítani, én 50 m-esre raktam

Ha ezzel is megvagy, akkor nyomhatsz még egy render-t. Valami, de nem az igazi. Persze, hogy nem. A lámpa nincs a helyén. Rakd be az object végébe úgy, hogy belekerüljön a lángcsóvába, de csak egy picit. Minél közelebb kell rakni a végéhez, mert ha nem oda kerül, akkor elég hülyén fog kinézni. Második ábra.

Tulajdonképp készen is lennénk. Még annyi, hogy az Effects menüben engedélyezni kell a Glow Effectet. A Glow Intenzity-t 75%-ra állítottam, a Glow Radius-t pedig 25 pixel-re. Ezzel vigyázni kell, mert ugyanaz az érték érvényes a kép minden részletére. (Ez akkor szívás, ha a háttérben is van egy ugyan olyan lángcsóva. Úgy fog kinézni mintha nyolcszor akkora lenne az intenzitása mint az előtérben lévőnek)

Ha minden megvan, akkor mehet a render. Mindenki nézze meg, hogy mit szurtam el és javítsa ki. Nálam ezekkel a beállításokkal elég faja kis tüzet csiholtam. Többen mondták, hogy franyesz. (Köszike Storm.......) Lehet próbálkozni olyan torkolattűzzel, ami úgy néz ki, mintha egy csillagalakban szórná a torkolat a magot.

A surface menünél azért nem magyaráztam el, hogy mi mit jelent, mert ezt Aurum már megtette előttem a könyvében. Mindenkinek melegen ajánlom ezt a könyvet, elsősorban azoknak, akik most kezdték a tracét. (Aki meg mindent tud, annak úgy is felesleges.) Véleményem szerint a könyv csak arra jó, hogy lefordítja a fogalmakat és egy kevés magyarázatot fűz hozzá. Az Imagine könyv sokkal jobban elmagyarázza, hogy mi mire való. Persze igazán az a jó, ha saját magadtól tanulod meg. Ez szinte elképzelhetetlen az én esetemben, ahol egy nyomorult prewiev-t se tudok megnézni, mert nincs. Ahhoz, hogy lássam, mit szerencsétlenkedtem ki, le kell renderelni az egész képet. (Shit.) A félreértések elkerülése végett a képet egy Beteggel (a 2000. év betege) számoltattam, viszont az objectek mind az Amigámmal készültek.

Na, akkor ennyi lenne a dolog, ha valakinek kérdése van forduljon nyugodtan olyanokhoz, akik értenek a dologhoz, és ha más nincs akkor talán én is megpróbálok segíteni.

Szevasztok, legyetek rosszak!
Viva la Onda'
La onda a todo Madre, a ondres Madre!

Skin of Cyber Dreams Inc.
skin-cdi@freemail.c3.hu

Ui.: a következő cikkben (ha lesz) megpróbálok valamit a MetaNurbs objectekről összebőfögni

KILLHAPPY

A boldog békeidők Saddam vírusát nem számítva eddig egyetlen vírussal akadt komoly problémám: A Happy new year nevűvel. Beteg, horpadt mellkasú kamasz víruskészítő barátunk bizonyára sokat csuklott, mikor a vírus beette magát a merevlemezem RDB-jébe, és nem bírtam kiirtani.. (erről majd egy másik cikkben részletesen írok). A lényeg, hogy a vírust az ismertebb irtók képesek hatástalanítani, de ugyan kinek van ideje naponta átvizsgláni az összes állományát? A killhappy megoldja a problémát.

A mindössze pár byte-os program három dologra képes: a megadott könyvtárban megkeresi, hatástalanítja, illetve eltávolítja a vírust a fertőzött állományból. A hatástalanítás kicsit biztonságosabb, nagyobb az esélyed arra, hogy a fertőzött állomány kezelés után is működőképes marad.

PD/SHAREWARE AJÁNLÓ

Az archívumban lévő párja a No_Happy program. Ez még rövidebb, és a startup-sequence-be írva (run >NIL: No_happy) megakadályozza, hogy a vírus a memóriában tartózkodjon vagy állományokat fertőzzön meg. Ha neked is van azokból a közkézen forgó CD-kből, amik tele vannak HNY vírussal, érdemes ezt az állandó őrt telepítened.

A BVision az első olyan grafikus kártya, amely komolyabb mennyiségben talált gazdára az Amiga 1200 tulajdonosok között. Végre nem kell „nagy" Amigát venni ahhoz, hogy brutális felbontásokat használj, vagy neadjisten kihasználd a manapság oly divatos 3D-s chipek előnyeit. Igaz, hogy a Phase5 vérlázító „sebességgel" szállítja őket (mivel nem győzi legyártani), az első komolyabb szállítmány mégis eljutott Magyarországra és gyakorlatilag két nap alatt el is fogyott. A sokat szidott programozóknak még az a bravúr is sikerült, hogy átvezették az AGA képernyőket a grafikus kártyára, vagyis megtakarították nekünk a scandoublert és a monitor-kapcsolót.

BVisionPPC

Fontos! Még mielőtt elkezdenéd használni a BVisionPPC-t

Ahhoz, hogy a BVisionPPC hibamentesen műüködjön a V45.6-os rendszerszoftvert, vagy annál magasabb verizószamút kell használnia. Ezt letöltheti a (www.phase5.de) szerverről vagy kérdezze meg az eladót ennek lemezes verziójával kapcsolatban. (Az AVCD2-n is rajta lesz.)

Rendszer-követelmények

Amiga 1200 torony házban, Blizzard 603e/e+ turbó-kártya, minimum Kickstart 3.0, CyberGraphX V3.0 Release 70a vagy magasabb, VGA monitor 31KHz-es sorfrekvenciával 8MB szabad memória.

Megjegyzés: A BVisionPPC úgy lett megtervezve, hogy belemegy az alap A1200-esbe, de jelentős átalakítások árán. Ezek az átalakítások azonban hozzáértést igényelnek (ki kell venni az alaplapot a fém árnyékoló lemez borításból, nagyobb tápegységet igényel stb.). Ezért nem javasoljuk a desktop Amiga 1200-asba való építését

Táblázat a támogatott videomódokkal:

Felbontás	8bit	16 bit	24 bit
640x480	60-140Hz	60-140Hz	60-120Hz
800x600	60-120Hz	60-120Hz	60-120Hz
832x624	75-120Hz	75-120Hz	75-120Hz
1024x768	75-120Hz	75-420Hz	75-120Hz
1152x900	75-120Hz	75-100Hz	75-100Hz
1280x1024	60-100Hz	60-90Hz	-
1600x1280	60-80Hz	60-75Hz	-

A kártya installálása

A BVisionPPC grafikus kártyát a Blizzard603e/e+ kártyának a megfelelő csatlakozójába kell helyezni - csak egyféleképpen lehet. Ekkor a BVisionPPC kártyán található kivágás az Amiga alaplapi lemezegység tápcsatlakozója fölé esik azzal a céllal, hogy a floppy és a LED-ek paneljának csatlakozása tápcsatlakozását meg lehessen oldani (itt vagytok még?). A kártyát a Blizzard kártyához két csavarral lehet rögzíteni - a csomag nem tartalmazza a csavarokat.

A monitor csatlakoztatása

A monitort a szabványos VGA 15 pólusú D-SUB csatlakozóhoz kell csatlakoztatni. Ezen a csatlakozón keresztül mindig a BVisionPPC kártya képét láthatjuk. Az Amiga régi 15kHz-es kimenete ezzel párhuzamosan működik. Tehát azok a programok, amik csak az Amiga képernyőre tudnak dolgozni, továbbra is csak az Amiga képernyőjén láthatóak. Szerencsére ilyen program csak néhány van (elsősorban a régi játékok). A rendszerbarát programok mind képesek a BVisionPPC kártyát használni. A VGA csatlakozó mellett található még egy VESA szabványú 3D szemüveg csatlakozó is. A szemüveg maga opcionális

Figyelem! A Permedia2 es áramkört a gyártó szerint nem kell hűteni, de nem árt! Főleg ha zárt, kis légterű házban, vagy nagy felbontásban nagy színmélység melett használjuk. Ilyenkor jobban igénybe van véve az áramkör, jobban melegszik. A hűtés szükségességét akkor konstatálhatjuk, ha a képernyőn kis csikosságok vannak anélkül, hogy az a kép része lenne. Altalában vízszintes fehér csíkok Nem feltétlenül kell ventillátoros hűtést alkalmazni, sok esetben elég, ha csak egy hűtőbordat helyezünk az áramkörre (pl. 486-os hűtő)

Szoftver installálás

Miután installáltuk a káryát a gépbe, már csak a programok telepítése van hátra. Helyezzük be a lemezt a gépbe, kattintsunk kétszer a lemez ikonra, hogy kinyissuk. Most szintén kattintsunk kétszer a telepítés ikonra, hogy elindítsuk az automatikus telepítőt. Amikor a monitor típusát kérdezi, válasszuk a használt monitorunk által alkalmazható maximális sorfrekvenciát. Ezt megtaláljuk a monitor leírásában. A telepített programról és az általa használható utilitykről bővebben a lemezen található README fájlban

olvashatunk. Még mindig nem értem, hogy miért nem javítják ki az install scriptet.

A telepítés folyamán az alábbi állományok kerülnek rendszerünkre:
devs:monitors/CVisionPPC - Ez a BVisionPPC driver, ami a szoftver és a hardver közti kapcsolatot teremti meg.
libs:cgxsystem.library
libs:cgxvideo.library
libs:cgxbootpic.library
Ezek a könyvtárak tartják a kapcsolatot a kártya és az intuition között. A rendszer megmozdulásait fordítják a kártyának.
prefs/presets/monitors/Monitor-XXKhz
prefs/env-archive/cybergraphix/CVisionPPCMonitor
Monitor specifikus beállítások; max. felbontás, színmélység, és frekvenciák - lásd előző oldal.

Nem másolja be automatikusan a cgxsystem.library.ppc-t csak a 040-es verziót, és cgxvideo.libet is nekünk kell. Jól bevált módszerem, hogy ha nem tudjuk milyen erényekkel bír a használt monitor, érdemes a legalapabb 31kHz-es monitort választani. Ezt minden mai multisync monitor tudja és legelőször egy VESA szabványú 640x480-as felbontást válasszunk. Később ezt meg tudjuk változtatni, és ha már a erről a felbontásról megy a wb, nem kell örökké dugdosnunk a monitort egyik csatiról a másikra. Természetesen ez multisinc monitoroknál van csak így (pl. NEC 3D, C= 1940/42 stb.). Ha külön RGB (15kHz-es) és külön VGA/S-VGA/X-GA monitorunk van, akkor ez a dugdosási probléma nem is jelentkezik. Később a CGXMode programmal (prefs:) a felbontásokat, és a hozzájuk tartozó frekvenciákat külön állíthajuk és a Test gadget segítségével még ki is probálhatjuk, hogy monitorunk képes-e annak fogadására.

Tapasztalatokról

Mindenképpen érdemes a FlashROM Update-t megcsinálni, mielőtt a kártyát behelyezzük. Legyünk figyelemmel arra, hogy némely pC-s billentyűzet illesztő nem képes normálisan működni, és a szükséges karaktereket időben eljuttatni a kártyának. Egyébként elég kellemes meglepetés ért, miután a fenti problémákon túljutottunk (természetesen a GADGET Computer és Saca jóvoltából). Nem hittem a szememnek, tényleg tudja az új Flash-sel a 15kHz-es patch-et. Ha megnyomjuk bootoláskor az Esc billentyűt, belép a Blizzard menübe és ez látható akkor is, ha a monitor a BVision kimenetén figyel. Sőt, a gép bootmenüje is látható, és ebből következően minden alap PAL képernyő is.

Mi sajnos kissé tovább installáltuk a CyberGraphix programot, mert a kártyával adott verzió nemigen akart működni, így kénytelenek voltunk a CyberGraphixV4-et felinstallálni némi patch után. A hibajelenség úgy nézett ki, hogy bár boot képernyő már volt a kártyán, de rossz színekben pompázott, vagy csak (tesztkép és wb esetén leginkább) mindenféle színes mákot láthattunk, a megjelenítendő kép elemei azért felismerhetőek voltak. Olyan volt, mintha Action Replay-jel képet keresnénk, és bár egy-két plant megtaláltunk volna, de a többit még keressük. Ez véleményem szerint valami RAM problémát jelenthetett. Mint aztán ki is derült, hogy a CyberVisionPPC és a BVision RAM kezelése különbözik egymástól, így a meghajtó driverek sem azonosak (bár a vele adott CyberGraphix verzión a CyberVisionPPC drivere van). Természetesen a CyberGraphix telepítő scriptje még nincs kijavítva :) Miután azonban az új verziót felraktuk és hosszas keresgélés után kiszedtük az összes patchot a rendszerből, végre működött a kártya. - úgy halottam, a regi CyberGraphix-ot installalva a kártya nem mindég éled elsőre, és gyakran 15 percet is várni kell rá mire élvezhető képet ad. Nekunk ez a probléma nem jött elő. - A kártya sebességét jobban megítélhetjük a mellékelt tesztek alapján.

A tesztelés során Saca Blizzardját használtuk, ami 060/50 és 603/200-as dimenziókkal rendelkezik.

Végül

Eleinte azt hittem, hogy nem lesz szükség a készülődő Video kapcsolónkra, mivel a BVision és az új rendszerprogram ezt megoldja. Később a Quake alatt bizonyította, hogy a 15kHz-es patch csak a kevés színű PAL képet tudja megjeleníteni hibátlanul. Ez persze elég arra, amire készült, mármint a boot menü megjelenítésére, sőt még az esetleges GURU megnézésére is. A régi BlizzKick-kel persze nem működik az új Flash! Összeségében nem csalódunk, ha e kártya beszerzése melett döntünk. Jobb eredményt érhetne el, ha Picasso96 is lenne rá, de ez sajnos még várat magára.

Bozó/GADGET

SYSSPEED V2.6 INTUITION

INTUITION	OP/S
OpenWin16	12
OpenWin256	12
OpenWinHi	12
OpenWinTru	12
WinLayer16	22
WinLayer256	21
WinLayerHi	20
WinLayerTru	20
SizeWin16	93
SizeWin256	112
SizeWinHi	88
SizeWinTru	83
MoveWin16	403
MoveWin256	380
MoveWinHi	326
MoveWinTru	271
ConOutP16	162
ConOutP256	162
ConOutPHi	88
ConOutPTru	59
OpenScr16	7
OpenScr256	6
OpenScrHi	4
OpenScrTru	3
SwapScr16	50
SwapScr256	50
SwapScrHi	50
SwapScrTru	50

GRAPHIC	OP/S
ScollX_16	424
ScollX_256	424
ScollX_Hi	218
ScollX_Tru	100
ScollY_16	374
ScollY_256	374
ScollY_Hi	163
ScollY_Tru	69
PrintTxt16	3539
PrintTxt256	3540
PrintTxtHi	3295
PrintTxtTru	3480
RectFill16	6847
RectFill256	6848
RectFillHi	6116
RectFillTru	6002
DrwElpse16	15576
DrwElpse256	15567
DrwElpseHi	1804
DrwElpseTru	1927
DrwCircle16	15516
DrwCircle256	15509
DrwCircleHi	14909
DrwCircleTru	11581
WrtPixel16	75888
WrtPixel256	75933
WrtPixelHi	68697
WrtPixelTru	69444
HorLines16	9507
HorLines256	9449
HorLinesHi	9037
VerLines16	6477
VerLines256	6491
VerLinesHi	4826
VerLinesTru	4295
DiaLines16	7371
DiaLines256	7378
DiaLinesHi	2745
DiaLinesTru	1920
AreaElps16	143
AreaElps256	143
AreaElpsHi	143
AreaElpsTru	143
AreaCirc16	138
AreaCirc256	138
AreaCircHi	138
AreaCircTru	138
AreaFill16	8142
AreaCirc256	8140
AreaCircHi	7590
AreaCircTru	7084

ÉS HOGY MILYEN GYORS VOLT MAGA A KÁRTYA:

CPU/FPU	MioOp/s
MIPS	66.28
MFLOPS	26.45

A CST PROGRAM EREDMÉNYE

Buffer:	320x200
Screen size:	320x240
Screen depth:	8
ModeID:	0x40C20000
Frames rendered:	100
E-Clock frequency:	709379 ticks/sec.
Average ticks per frame:	6711
Average frames per second:	106

Ez a cikk több hullámban készült - az első része az első bejelentést követően, a többi értelemszerűen az újabb információk megszerzése után született. Ez tehát az új kártyákról szóló folytatásos beszámoló, egy részben...

ÚJ PPC KÁRTYÁK A Phase5-TÓL

I. felvonás

Március 19-én - nyugodtan mondhatjuk - óriási szenzáció látott napvilágot. A phase 5 digital products bejelentette új generációs kártyáit. Először az Amiga 3-4000-esekhez jelennek meg az új csodák (illetve olyan gépekhez, amelyekben van 4k kompatibilis CPU foglalat). A Cyberstorm G3/G4 egy csak PPC-t tartalmazó kártya lesz. PowerPC750-es vagy PowerPC7400-as (vagyis G4-es Altivec) procik lesznek rajta, ZIF foglalatban. A ZIF foglalatban a felhasználó szabadon cserélgetheti a procikat, nem kell minden alkalommal új kártyát venni. Az alapváltozat 400MHz-es processzort tartalmaz (még leírni is gyönyörűség...), 1MB-os backside cache-sel. A teljesítménye 19.2 SPECint95 illetve 13.1 SPECfp95 lesz. Ez kb. a 60/50-es proci teljesítményének 15-20-szorosa. A kártyában standard SDRAMot használhatsz (100MHz), csekély 580MB/s sebességet lehetővé téve. A kártyára egyelőre 1GigaByte memóriát pakolhatsz. Lesz rajta egy PCI csatlakozó is, amire bármilyen szabványos kártyát dughatsz - végre el lehet felejteni a drága zorro-kütyüket! A fél megás flashromnak hála gyakorlatilag bárhová átirányíthatod a bootolást, vagy akár kész oprendszert is telepíthetsz bele. A kártya nemcsak az emulált 68k-s operációs rendszereket tudja majd futtatni, de a natív (nem naiv, hehe) ppc-seket is (pl. Linux).

Érdekes info, hogy a Phase5 NEM készít szoftvert az új kártyához, ezt a feladatot meghagyja más cégeknek. Természetesen a leginkább szóba jövő megoldás a WarpOS. Ami a PCI kártyákat illeti, mindent, amire drivert ír valaki, használni tudsz majd.

A Phase5 1.000 előrendeléshez kötötte a projekt beindítását. Nos, az ezer megrendelést körülbelül két nap alatt összegyűjtötték... A kártya ára 400MHz-es G3-mal kb. 1000 Euro lesz. Az Altivec-es változat ára még nem dőlt el, mivel a processzor nincs még igazán a piacon.

Az említett napon kb. ennyit mondtak el az új tervekről. Hála a több ezer levélnek, két napra rá újabb bejelentést tettek, most ebből olvashatok:

II. felvonás

A legtöbbször elhangzó kérdésekre adott válaszok:

1. A Cyberstorm G3/G4 egy kizárólag PPC-t tartalmazó megoldás, tehát nincs szükség a 68k-s processzorra. (Ezt eladva olcsóbban jutsz hozzá az új kártyához.) A legkisebb változat 400MHz-es lesz, minimum 1MB-os cache-sel.

2. Az ár... a kártya a PowerMAC-es kártyák árával összehasonlítva olcsó. Szörnyen hangzik, de így van... Nem szabad elfelejteni, hogy ez a kártya akkor is használható lesz, ha pl. 1Gigaherzes procikat vásárolunk majd, hála az új IBM/Motorola szabványnak (érdekes, az Intelnél sosem volt cél, hogy vigyázzanak a vásárló pénztárcájára...).

3. Előrendelés - ez mondjuk a magyar vásárlókat nem annyira érinti, de a lényeg: a Phase5 nem nyúlja le a pénzt, amíg nem készülnek el a kártyák. Olyan módon gyűjtik be, hogy még ők sem férnek hozzá, amíg nem teljesítenek

4. Ha már ilyen klassz kártyát készítünk, miért nem csinálunk mindjárt új gépet? A válasz egyszerű: egy új gép piacra dobásához legelőször is világos állásfoglalások kellenének az Amiga International-től. Amíg ők nem képesek eldönteni, merre is fejlődjön a hivatalos vonal, addig mi nem kockáztathatunk meg egy ilyen lépést. Az sem mellékes, hogy egy új gép kifejlesztéséhez és piacra dobásához meglehetősen sok pénzre van szükség, azaz biztosnak kell lennünk abban, hogy jópár ezer el is fogy belőle

Ezután tíz nappal újabb bejelentések következtek, mivel az amigások most már tényleg ezrével írták az izgatott leveleket (ebből mindenki meggyőződhetett, aki legalább egy nemzetközi amigás levelező listára fel van iratkozva - a G3/G4-es hírek még a szerbek elleni háborúnál is nagyobb visszhangot vertek).

Itt olvashatjátok tehát a harmadik tájékoztató kivonatát:

III. felvonás

„A phase5 maga is izgatott, mikor bejelenti a következő nagy lépést az új kártyákkal kapcsolatban. Mióta bejelentettük a G3/G4 es kártyák piacra dobását, a rendkívül pozitív visszajelzésnek hála úgy döntöttünk, további fejlesztésekbe kezdünk. Az izgatott kérdéseken átrágva magunkat próbáltuk összegezni a felhasználók igényeit. A sok megrendelés miatt optimalizálni tudtuk költségeinket, és úgy döntöttünk: az új kártyákat sokkal szélesebb rétegek számára kell elérhetővé tennünk. A Blizzard G3/G4-es kártyáinkat minden Amiga 1200-as gépben használni lehet majd. Most már a 300MHz-es G4-es Cyberstormokat is meg lehet rendelni. További újítás: az összes G3/G4-es kártyán SCSI vezérlő is lesz. UltraSCSI az 1200-es kártyákon. UltraWide a 3-4000-eseken. Közismerten kiváló SCSI vezérlőink teljes visszamenőleges kompatibilitást jelentenek a régi termékekkel.

Es most jön a legnagyobb durranás: az összes G3/G4-es kártyára Firewire csatlakozót integrálunk. A 400Mbit-es új ipari szabványnak számító Firewire lehetővé teszi például a digitális videok csatlakozását." (Megjegyzem, egy 400MHz-es Altivec-kel már digitálisan is lehet videot vágni, hiszen ez a proci már el tudja végezni az amúgy drága VLabMotion munkáját. Lefordítva ez azt jelenti, hogy minden ilyen kártyával egy komplett digitális videostúdiót is kaptk majd - már csak a szoftver hiányzik hozzá.)

Az árakat tovább csökkentik majd, erről még nem született konkrét döntés. (vagyis a SCSI és a Firewire nemhogy drágítaná a kártyákat, hanem még olcsóbbak is lesznek!)

Összefoglalva tehát a következő négy kártyát jelentették be:

1. Blizzard G3/300 Amiga1200-hoz 300MHz PowerPC750 proci 1MB Backside cache-sel

- UltraSCSI 20MB/s átviteli sebességgel
- 3db 400MBit FireWire port (IEEE-1394), melyek összesen 63 (nem sajtóhuba, hatvanhárom darab) eszköz csatlakozását teszi lehetővé, és általa beléphetsz a digitális videózás világába
- 1GB SDRAM-ig bővíthető
- PCI csatlakozó - PCI 2.1 szabványnak megfelelő bővítés, amire gyakorlatilag bármilyen, pc-s világban elterjedt eszközt csatlakoztathatsz.

Ára: 670 Euro

2. Blizzard G4/300 A1200-hoz

ugyanaz, mint az 1-es, de
- 300MHz-es G4-es procival (Altivec), 1MB cache-sel

Ára: 750 Euro

3. Cyberstorm G3/400 Amiga 3000/4000-eshez



- 400MHz-es PowerPC750-es processzor. 1MB-os Backside-cache-sel
- UltraWide SCSI. 40MB/s átviteli sebességgel, amúgy megegyezik az 1-essel.

Ára: 950 Euro

4. Cyberstorm G4/300 Amiga 3000/4000-eshez

300MHz-es PowerPC7400 processzor (G4 Altivec) 1MB Backside-cache-sel.
Amúgy ugyanaz, mint a 3-as.

Ára: 900 Euro (olcsóbb, mint a 400MHz-es G3-as)

Néhány szó az emulációról

A kártyákon a PPC procik végzik majd a 68k-s processzorok emulációját. A jelenlegi kártyákon komoly többletköltséget jelent a 68k-s processzorok beszerzése és integraciója. Igen ám, de 100%-os emuláció talán nem is létezik (habár az UAE stabilitását látva el tudnám képzelni), és a mai 604-es processzorokkal kb. egy 40/25-ös proci sebességét lehet emulálni. KB., vagyis bizonyos programoknál ez leesik egy 30/25-ös sebességére

Más a helyzet a brutális G3/G4-esekkel. Ezek az előzetes tesztek alapján akár gyorsabb emulációra is képesek lesznek, mint a mai 60/50-es processzorok! Tudván, hogy a még gyorsabb procik megjelenésével olcsón lehet a kártyákat tuningolni, nem irreális azt feltételezni, hogy másfél év múlva olyan Amigáink lesznek, amik a mai iMAC teljesítményének 4-6x-osát nyújtják, a régi programok pedig olyan sebességgel futnak rajtuk, mintha 200MHz-es 60-asunk lenne. Ez március 19. óta nem science fiction többé..

A Phase5 persze még soha az életben nem tartotta be a kijelölt határidőket, ám úgy érzem, még mindig komolyabb az esély az ő kártyáikra, mint pl. az AI csodagépére... Ne felejtsük: ezekkel a kártyákkal nemcsak Linuxot (és rajta natív PC vagy PPC MAC emut), hanem akár PSX emulátort is futtathatunk majd (már létezik G3-asra írt Playstation emu MAC-re, nem lesz nehéz átírni). A firewire integrálásával pedig ismételten igaz lesz az a klasszikus mondás, amit talán egy Spektrum Világban olvastam úgy egy tucat éve:

"A COMMODORE 64-RE ANNYI PERIFÉRIÁT CSATLAKOZTATHATSZ, AMENNYIT CSAK AKARSZ, MINDÖSSZE A SZOBÁD MERETE SZABHAT HATÁRT".

Nos, számoljunk csak: a PCI-ra tehetünk mondjuk 6-8 egységet (nem beszélek a PCI-ba dugott további elosztókártyákról, pl. oda is rakhatsz egy rakás SCSI vezérlőt), a SCSI-ra 15-öt, a FireWire-ra újabb 63-at... Ja, a Zorro slotokra is mehet néhány..

Nem rossz, nem rossz..

Horváth Péter

Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefonszámon, vagy e-mailben: amigavilag@syneco.hu. Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kéred, az összeg helyére 600,- Ft-ot (az újság ára + 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x400 Ft + 4x100 Ft postaköltség): 2.000,- Ft
- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 2.000,- Ft + 2x900,-Ft) 3.800,- Ft
- Egy évre (8 szám) 3.800,- Ft
- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD) 7.200,- Ft

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők immunisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot... CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el). Ha le szeretnéd mondani, az impresszumban található címek valamelyikére írd meg, hogy a jövőben nem kéred az AmigaVilág számait (ez persze csak elméleti kérdés, hiszen ilyen olvasó egyszerűen nem létezik :).

Elkerültük egymást?

AmigaVilág
1999. MÁRCIUS

Szoftver
- Ibrowse 1.22
- ArtEffect 2.6
- PGP 5.0
- Quake konzol

Hardver
- Scandoubler
- Kylwalda
- Turbo MKIII

Miegyéb
- Party riportok
- CD melléklet
- Levelező rovat
- Apróhirdetés
- Hírek
- Játék

AmigaVilág
1999. JANUÁR

COMPUTER '98
Hardver
Felhasználói
MakeCD
Internet
MAC
Játék
Nosztalgia
Death or Glory
Hírek, apróhirdetés, játék

Az AmigaVilág 1. és 2. számát megrendelheted címünkön, illetve megvásárolhatod az impresszumban olvasható üzletek valamelyikében.

Az első szám tartalmából:
Új Amigás magazinok - MakeCD interjú - Digibooster pro [1] - Ppaint workshop [1] - Hálózatépítés AmiTCP-vel - Imperator tippek - Foundation interjú - Quake / Malice - Cheat corner - Ambermoon - Death or Glory - Mac sarok (benne internetezés MAC emulátorral, Muppet treasure island) - Cyberstorm PPC tuning - PPC gyakran ismételt kérdések - PC-s floppy átalakítása Amigához - Yam [1] - FTP e-maillel - AmIRC [1] - WWW ajánló
A második szám tartalmából:
ArtEffect [1] - Digibooster [2] - Hálózatépítés [2] - Ppaint workshop [2] - Amiga E [1] - WET - Quake konzol parancsok - Mac alapok [2] - Muppet Treasure Island [2] - Turbo MK III 1230 turbokártya - Kylwalda - Viper 520CD - A500 kapcsolási rajz [1] - Multivision scandoubler - Civilization tippek - PGP - IBrowse [1] - Yam [2] - Amirc [2]

Nagy öröm ért minden AmigaE kedvelő embert, mert kedvenc programozási nyelvünk FREEWARE lett!!! A fordító és a forrása(!) is letölthető a http://... címről, mindenféle ellenszolgáltatás nélkül. A következő CD-mellékleten rajta lesz a szabadon terjeszthető EC V3.3a, ennek a forrása, plusz az AmiNET-en megtalálható teljes AmigaE csomag egy-két (általam elkövetett) extra kiegészítéssel. Mostmár semmi sem állhatja utunkat, vágjunk is bele jól! 8-)

Az AmigaE programozási nyelv.

II. rész

Üdvozlok minden programozni vágyó emberkét!

Ebben a részben sokat fogunk előre haladni, megpróbáltam minél több példaforrást mellékelni a leíráshoz. Közben rájottem hogy nem teljesen jó módszer az eredeti angol dokumentáció szerkezetének a követése, mivel rengeteg dolog ismertetése később következne minthogy szükségünk lenne rá. Természetesen az alapozást befejezzük, csak utána kicsit ugrunk, majd később ismét egyszerűbb dolgok következnek.

Többen is rámkiabálták, hogy ez a leírás semmit se ér azoknak akik még semmilyen programozási nyelvvel nem próbálkoztak eddig. Nos, ez így van, de aki nem tudja mi az a hexadecimális szám, az ne is akarjon egyelőre új nyelvet tanulni szerintem. Meg különben is, szégyellje magát aki nem ismeri a C16, C+4, C64, vagy neagyisten a ZX81 BASIC-jét ... :)

Az előző részben megismerkedtünk a közvetlen értékekkel és jópár művelettel, majd ezek segítségével képeztünk kifejezéseket. A kifejezések ugyebár egy értéket adnak vissza, melyet a közvetlen értekekkel, változókkal, stb. elvégzett műveletekkel nyerünk. Az állítások legtobbje kifejezés(eke)t használ például a program folyamatának irányításához, de olyan állítások is vannak melyek semmitől sem tuggenek.

Mielőtt rátérnénk az állítások ismertetésére, nézzük meg részletesebben a procedúrák és változók definiálását.

PROCEDÚRÁK

Ezzel már foglalkoztunk, de jobb ha megint elővesszük, most részletezve! A procedúrákat a program tagolására lehet használni, illetve egy ismétlődő programrészt is érdemes külön procedúrába írni, egyrészt a helymegtakarítás céljából, másrészt így lehetőség van pl. a program különböző részeiről különféle érték(ek) átadásával meghívni. Tulajdonképpen saját függvényként is felfoghatjuk ezeket. A meghatározásuk általában a PROC és ENDPROC kulcsszavak segítségével történik, mivel kulcsszó, az első két betűnek NAGY-nak kell lennie, de esztétikailag jobb ha az egészet nagybetűvel írod. A PROC kulcsszó után kell megadni a procedúra nevét, ennek az azonosítónak az első betűje kisbetu legyen! Ezután következik a paraméterek felsorolása ()-ek között, vesszővel elválasztva. Ha nincs paraméter, a ()-ek akkor is kellenek! A procedúra végét jelző ENDPROC kulcsszó után az esetleges visszatérési értékeket soroljuk fel, ugyancsak vesszővel elválasztva. Extrém meghatározás történhet egy sorban is, példát lásd lejjebb... Természetesen lehetőség van más módszerrel is kilépni egy procedúrából, a RETURN kulcsszó segítségével. Ezután is megadhatunk visszatérési értéket, de csak egyet! Ha sehol sem adunk meg visszatérési értéket, akkor is lesz, mégpedig 0. :)

Egy speciális procedúra a "main" nevű, amely először fut le miután elindult a program. Ennek NEM lehetnek paraméterei és visszatérési értékei, az esetleges CLI-ben beírt paramétereket az "arg" változó tartalmazza. (lásd később! :)

```
PROC main()
 -> a procedura törzse
ENDPROC
```

Az argumentumok megadása hasonló szabályokat követ mint a változók definiálása (következő pont!!!), ebben a példában a második paraméter rendelkezik alap értékkel, ami ezesetben azt jelenti, hogy a procedúra hívásakor ha csak 1 paraméter van megadva a második kapásból felveszi az alapértékét, ellenben pedig azt amit megadtunk. Ebből az is következik hogy ha egy paraméter rendelkezik alapértékkel, akkor az összes utána következőnek is kell alapértéket adni, hiszen honnan tudná a szerencsétlen fordító, hogy melyik paraméter legyen alapérték és melyik nem! :) Az ENDPROC után megadott kifejezés értéke lesz a procedúra visszatérési értéke, itt épp a két paraméter összege.

```
PROC mYpRoC(arg1,arg2=0)
ENDPROC arg1+arg2
```

A fenti példát egyszerűbben is meghatározhatjuk, ekkor 1 sorba kell írni az egészet!

```
PROC add(x,y) IS x+y
```

Visszatérési érték lehet a procedúrában definiált változó is, de itt vigyázni kell pár dologra, nehogy olyan értéket adjunk vissza ami a procedúra végén érvénytelenné válik. Erre példát később láthatsz, a sztring maceráló függvényeknél. :)

```
PROC bonyi(x,y,z)
 DEF a,b,c
   a:=x*y
   b:=y*z
   c:=a+b
ENDPROC c
```

Ezekkel kapcsolatban nézd meg még az 1. példát is!

VÁLTOZÓK DEFINIÁLÁSA (MEGHATÁROZÁSA)

Neeeem, ez nem a C64 bézik, itt bizony meg kell határozni milyen nevű és tipusú(!) változókat szeretnénk használni a programban. :) Különbséget kell tennünk globális és lokális változók között! (Ezt a globális/lokális-t bold-dal plíz, főszerk. úr! Meg ezt a sort nehogy benne hagyd!!! ;))) **(a tördelő úr nem találta a főszerk. urat, magától meg nem dönthet ilyen fontos kérdésben... - a törd.)**

A globális változókat a program elején kell definiálni, ezeknek a legfőbb tulajdonsága hogy minden procedúrából "látszanak", azaz elérhetőek! A lokális változókat egy procedúrán belül (de a legelején!) definiáljuk, ezek csak a procedúrából érhetőek el! Azonos néven lehet globális és lokális változónk is, de ez a legtöbb esetben kavarodást okoz (számunkra!) tehát ha lehetséges inkább kerüljük... Ha mégis rákényszerülünk, amit nehezen tudok elképzelni :), akkor a legfontosabb dolog, hogy abban a procedúrában amelyben a globálissal egyező nevű lokális változót definiáltuk, a változóra való hivatkozás mindig a lokálisra vonatkozik!

Most nezd meg a 2. peldat, aztan nezzük a magyarázatot: A változók definiálása a DEF kulcsszó után lehetséges, vesszővel elválaszva egymástól, de a sor végére csak akkor kell vessző ha több sorba írunk egy DEF-iníciót! Egyszóval, az utolsó változónév **után** NEM kell vessző. Több DEF sor is állhat egymás után, de mindenféleképpen a procedúrák előtt, illetve lokális változók esetén a procedúra törzse előtt!

Még egy módszer létezik változó definiálásra, mégpedig a procedúra ()-i közt. Itt nem kell a DEF kulcsszó és természetesen ezek is lokális változók lesznek... Vigyázni kell az alapértékek megadásával, lásd előző pont, ill. 1. példa. A változó nevére vonatkozó szabályokat már ismered, de inkább mégegyszer leírnám: Az első karakter kisbetű legyen és szám se lehet!!! A név után egy ":" is állhat, ekkor a változó típusára vonatkozó információkat is meg kell adnunk. Ezekről később olvashatsz! Az alap változótipus (32 bit, egész szám) rendelkezhet

egy alapértékkel, melyet egy = után határozhatunk meg. (Nem := !!! ...ki érti ezt? :)

Ezekután következzenek az állítások, mindegyikhez egy rövidke példa is tartozik! ;)

CIMKÉK ÉS UGRÁSOK

Programunkban elhelyezhetünk cimkéket, ezek használhatóak adatok címének azonosítására (szerintem ez a gyakoribb), ill. a program folyamatának vezérlésére, vagyis közvetlen ugrásokra. Nagyon kell vigyázni azonban ezzel az össze-vissza ugrálással, mert (remélem ezt minden kedves olvasó tudja) egy ciklusból való kiugrás "nem egészséges". **(Én most olvastam egy okosságot: „Igazi programozó nem fél GoTo-t használni" - a törd. :)** Erről is lesz még szó később, részletesen!

A cimkék azonosítójára ugyanazok vonatkoznak mint a változónevekre, tehát az első betű kisbetű! (és szám se lehet :) Ami megkülönbözteti őket, az azonosító után írt ":", ezután ha akarsz még írni egyéb utasításokat, akkor legalább 1 szóközt ki kell hagyni! A cimkékre való ugrást a JUMP utasítás segíti, mely után a cimke azonosítóját várja a fordító. Csak az azonosítót, tehát a ":" nem kell! Ha szükségünk lenne egy cimke címére, azt a {cimke} művelettel kapjuk meg, de ha jól emlékszem erről már volt szó... :) Mielőtt az ide tartozó (3.) példát megnéznéd, előtte olvasd el a következő pontot is!!!

```
/***** 3. példa *****/

PROC main()
DEF a=1                      -> lokális változó, alapérték=1

ciklus:                      -> ez egy cimke!
  WriteF('a = \d\n',a)       -> Kiiratjuk "a" értékét,
  a++                        -> majd 1-el növeljük.
  IF a<=10 THEN JUMP ciklus  -> Ha "a" kisebb vagy egyenlõ 10-el,
                             -> akkor visszaugrunk a "ciklus"
cimkére!
ENDPROC
```

```
/***** 1. példa *****/
-> Fõ procedúra
PROC main()
DEF a=1, b=2, c=3, d, e, f
   d:=add(a,b,c) -> Mindhárom paramétert átadjuk!
   e:=add(a,b)    -> Az utolsó paraméter 10 lesz (alapérték)!
   f:=add(a)      -> A fordító hibát jelez, mert legalább az elsõ
két
                  -> paramétert meg kell adni!!!
ENDPROC

-> Ez lesz a mi összeadó függvényünk :)
PROC add(x,y,z=10) IS x+y+z

-> Ez pedig a kivonó lenne... ha nem lenne hibás... :)
PROC sub(x,y=10,z) IS x-y-z

-> Visszatérési érték(ek) alkalmazasa:
PROC kilep(a)
  IF a>10 THEN RETURN TRUE
ENDPROC FALSE, a*2
```

FELTÉTELES SZERKEZET

Igen gyakran használt utasítások, a program folyamatának elágaztatására.

Legegyszerűbb alakja: IF kifejezés THEN állítás Ezt magyarra lefordítva: HA a kifejezés értéke "igaz" AKKOR az állítás végrehajtása következik. Ellenben a következő sorral folytatódik a program.

A kifejezés tehát logikailag értelmeződik, erről már volt szó az IF/THEN/ELSE műveletnél. (tessék elolvasni mégegyszer ha nem érted! :)

Most kissé bonyolíva: IF kifejezés THEN állítás1 ELSE állítás2 A különbség az előzőhöz képest csupán annyi, hogy a kifejezés "hamis" értéke esetén az ELSE kulcsszó utáni utasítás következik (állítás2) és nem a következő sor.

Ennél a két alaknál az állítás csak egyvalami lehet, tehát nem áll módunkban a több utasítás használata. Ennek orvoslására alkalmazandó a többsoros alak, ahol az ENDIF kulcsszó jelzi a szerkezet törzsrészének a végét. Mint látható, a THEN kulcsszó itt elmarad!

```
IF kifejezés
   állítások
ENDIF

IF kifejezés
   állítások1
 ELSE
   állítások2
ENDIF
```

Lehetőség van több kifejezés vizsgálatára is egy feltételes blokkon belül. A következő példában, a kifejezés1 teljesülése esetén az állítások1 részre terelődik a program. Egyébként pedig sorban kiértékelésre kerülnek az ELSEIF kulcsszavak utáni kifejezések. Amelyik teljesül, az a rész hajtódik végre, illetve ha egyis sem teljesül akkor az ELSE utáni rész. Ha nincs ELSE, akkor pedig az ENDIF utáni sorra ugrunk. Tehát az ELSE megadása itt sem kötelező és bármennyi ELSEIF kulcsszót használhatunk! A 3. példában cimkéket, a JUMP utasítást és a most ismertetett feltételes szerkezetet is használjuk.

```
/***** 2. példa *****/

-> Globális változók
DEF var1, var2:PTR TO
LONG,
    var3[20]:ARRAY OF INT

PROC main()
 -> Lokális változók
DEF var4, var5=12
DEF var6:PTR TO CHAR

-> blablabla :)

ENDPROC

PROC lokal2(var7,var8=10)
ENDPROC
```

```
IF kifejezés1
   állítások1
 ELSEIF kifejezés2
   állítások2
 ELSEIF kifejezés3
   allitasok3
 ELSE
   állítások4
ENDIF
```

CIKLUSOK

A 3. példában is egy ciklust csináltunk, de erre több elegánsabb módszer is létezik! ;) Kezdjük talán egy klasszikussal, a FOR-ciklussal, melynek legegyszerűbb alakja a következő:

```
FOR változó:= kifejezés1 TO kifejezés2 STEP lépésköz DO állítás
```

Mint látható, szükségünk van egy ciklusváltozóra. A ciklus elején ez felveszi a kifejezés1 értékét, majd a lépésköztől függően változik. A ciklus addig tart amíg a ciklusváltozó értéke el nem éri a kifejezés2 értékét. A lépésköz megadása nem kötelező,

```
/***** 5. példa *****/

PROC main()
DEF a=0, b=0

WHILE a++<20           -> "a" értékét 1-el növeljük amig nem lesz 19
  b:=b+a               -> "b"-hez hozzáadjuk az "a" aktuális értékét
ENDWHILE

REPEAT
  WriteF('b = \d\n',b)-> kiiratjuk "b" értékét
UNTIL Mouse()=1         -> amíg meg nem nyomják a bal egérgombot...

ENDPROC
```

```
/***** 4. példa *****/

PROC main()
DEF cikl                                    -> ciklusváltozó definiálása
 FOR cikl:=20 TO 5 STEP -2                  -> ciklus kezdete, csökkenő
                                            -> lépésköz!
   WriteF('a ciklusv. most: \d\n',cikl)-> cikl.vált. kiíratása...
   EXIT cikl=10                             -> a ciklust megszakítjuk
                                            -> amikor a ciklusváltozó
                                            -> 10 lesz, tehát a ciklus
 ENDFOR                                     -> nem fut le végig!
 -> ide ugrik az EXIT...
ENDIF
```

ekkor az +1 lesz! A ciklus magja ezesetben a DO kulcsszó utáni állítás, de természetesen itt is létezik többsoros alak:

```
FOR változó:=kifejezés1 TO
kifejezés2 STEP lépésköz
    ciklusmag!
ENDFOR
```

A ciklusmag végét az ENDFOR kulcsszó jelzi. A ciklus belsejéből kiugrani NEM szabad (pl. JUMP-pal) mert könnyen lehet hogy megtelik a verem és szépen elgurul a gép. ;) De az E egy csodálatos nyelv és lehetőséget biztosít a ciklusmag elhagyására az EXIT kulcsszó segítségével.

Használata:

```
EXIT kifejezés
```

A kifejezés teljesülése (igaz!) esetén a ciklus megszakad, és az ENDFOR utáni sorral folytatodik a program! A 4. példában ezt is megtalálhatod... Figyeld meg, hogy nem hozzárendelés áll az EXIT után!!! Egy találós kérdés: Mi történik ha a 4. példában kihagyjuk az EXIT sort? Meg is tudod magyarázni??? :)

A FOR-ciklusok tulajdonsága, hogy legalább egyszer minden esetben lefut a ciklusmag! Most egy olyan cikluskképzét mutatok be aminél ez nem igaz, mivel ez egy "elöltesztelős" ciklus lesz:

```
WHILE   kifejezés   DO
állítás
```

Ennél először a kifejezés kiértékelése történik meg, és ha teljesül akkor az állítás végrehajtódik. Ez addig ismétlődik amíg a kifejezés "hamis" nem lesz! Tulajdonképpen itt ciklusváltozó sincs, de ahhoz hogy a ciklus valamikor végetérjen, az állításnak valamilyen úton-módon úgy kell alakítani a dolgokat hogy a kifejezés "hamis" legyen. :) Hogy érthetőbb legyen, nézzünk meg egy programrészt, ami megpróbál minél nagyobb memóriát lefoglalni. Minden ciklusban felezzük a lefoglalandó memória méretét: (A New() függvény ismertetése később lesz...)

```
WHILE (mem:=New(size))=0
DO size:=size/2
```

Természetesen létezik többsoros alak is, ahol az ENDWHILE kulcsszó jelzi a ciklusmag végét. Az EXIT kilépőutasítás itt is használható!

```
WHILE kifejezés
    ciklusmag
ENDWHILE
```

Egy hasonló, de "hátultesztelős" ciklus a REPEAT/UNTIL, ennek nincs egysoros alakja! A ciklusmag legalább egyszer itt is lefut

```
REPEAT
    ciklusmag
UNTIL kifejezés
```

A ciklusmag végrehajtása addig ismértlődik amíg a kifejezés értéke nem lesz "igaz", tehát pont ellentétes az előzővel!!! Itt is igaz, hogy a ciklusmagnak úgy kell csinálnia a dolgokat hogy a ciklus valamikor végetérjen. Az EXIT utasítás itt is használható! Most egy kis cselt mutatok, ami a WHILE-ciklusnál is alkalmazható:

```
REPEAT
    WriteF('a = \d\n',a)
UNTIL (a:=a+1)=10
```

Mint látható, a "ciklusváltozót" az UNTIL kulcsszó utáni kifejezésben egy hozzárendelés változtatja meg, itt épp növeli 1-el. Majd ezután összehasonlítjuk 10-el, és ez alapján, ha szükséges, kilépünk a ciklusból... :)

Utoljára nézzük meg hogyan csinálhatunk végtelen ciklusokat. No jó, ezt eddig is megtehettük volna, de ez az utasításpár direkt erre a célra való!

```
LOOP
    ciklusmag
ENDLOOP
```

Egysoros alak nincs, ez a ciklus soha nem ér véget..... ;) Az 5. példa a WHILE és REPEAT ciklusokat mutatja be.

SELECT/CASE

Az IF/ELSEIF/ELSE helyett használható egyszerűbb és gyorsabb elágaztató szerkezet. Tipikus alkalmazása, a felhasználó által bevitt adat feldolgozása és ez alapján a végrehajtás átirányítása a különböző programrészekre.

A blokk törzsrésze a SELECT/ENDSELECT kulcsszavak között helyezkedik el, ezen belül bármennyi CASE kulcsszó lehet és egy DEFAULT, de ennek az utolsónak kell lennie! Ez utóbbi természetesen elhagyható.

```
SELECT változó
    CASE kifejezés1
      állítások1
    CASE kifejezés2
      állítások2
    CASE kifejezésN
      állításokN
    DEFAULT
      állítások0
ENDSELECT
```

A változó értéke sorban összehasonlításra kerül a CASE kulcsszavak utáni kifejezések értékével és ahol megegyezik, a CASE utáni programrész, de csak az első megegyező utáni rész kerül végrehajtásra! Ha nincs megegyező kifejezés, akkor a DEFAULT utáni részre, illetve ha ez sincs, akkor az ENDSELECT utáni részre ugrik a program. A 6. példaprogramban egy tipikus alkalmazása látható. Tegyük fel hogy a getkey() procedúránk beolvas egy karakter a billentyűzetről. Az "a", "b" és "c" billentyűk a szöveg kiírása után a proc_a(), proc_b() ill. proc_c() procedúrák meghívását eredményezik, bármilyen más billentyű pedig a reset() procedúrát hívja meg! :) Ebben a példából úgy tünik hogy szinte semmi különbség nincs a kétféle módszer (IF és

```
/***** 7. példa *****/

PROC main()

DEF cc

FOR cc:=0 TO 255

  WriteF('cc = \d[3],    ',cc)
  SELECT 200 OF cc
    CASE 1,2,3,4
      WriteF('0 < cc < 5\n')
    CASE 5 TO 50
      WriteF('cc = 5 <-> 50\n')
    CASE 100 TO 150
      WriteF('cc = 100 <-> 150\n')
    CASE 180
      WriteF('cc = 180\n')
    DEFAULT
      WriteF('Illegal!\n')
  ENDSELECT
ENDFOR

WriteF('\n')

FOR cc:=0 TO 255
  WriteF('cc = \d[3],    ',cc)
  IF (cc=1) OR (cc=2) OR (cc=3) OR
(cc=4)
    WriteF('0 < cc < 5\n')
  ELSEIF (cc>4) AND (cc<51)
    WriteF('cc = 5 <-> 50\n')
  ELSEIF (cc>99) AND (cc<151)
    WriteF('cc = 100 <-> 150\n')
  ELSEIF cc=180
    WriteF('cc = 180\n')
  ELSE
    WriteF('Illegal!\n')
  ENDIF
ENDFOR

ENDPROC
```

SELECT) között, de a SELECT blokk jóval rövidebb és gyorsabb kódot eredményez. De ne hidd hogy csak ilyen egyszerű dolgokra találták ki! A 7. példaprogram egy bonyolultabb felhasználást mutat be, itt látszik igazán az előnye az IF-es szerkezettel szemben! :) Kicsit más megkötések vannak mint az előző módszernél:

```
SELECT konstans OF kifejezés
```

Mint látható itt már nem csak változót, hanem kifejezést is használhatunk. A konstans egy maximum érték, mely felett azonnal a DEFAULT rész hajtódik végre, persze csak ha van ilyen. Ha nincs egyező CASE, ugye akkor is a DEFAULT következik. A CASE kulcsszavak után NEM kifejezések állnak, hanem közvetlen érték(ek)!!! Ez lehet 1 érték, több érték vesszővel elválasztva, egy tartomány melynek kezdetét és végét a TO kulcsszó választja el egymástól esetleg több tartomány(!) melyeket ugyancsak vessző választ el.

```
CASE érték
CASE érték1, érték2, érték3
CASE minimum TO maximum
CASE min1 TO max1, min2 TO max2
```

UTÓSZÓ

Ezzel be is fejeztük a mai részt, a következőkben a változótípusokkal a foglalt változókkal ill. a beviteli/kiviteli függvényekkel ismerkedünk meg.

Most nincs házi feladat :), de a példaforrások átírásával, kísérletezgetéssel könnyebben megérted a dolgokat. Hajrá!

Bármilyen problémád, kérdésed van:

Email: qxyka@mail.elender.hu
Phone: 32/456-170

Adios Amigos!

- QXY -

```
/***** 6. példa *****/

PROC main()
DEF key

key:=getkey() -> beolvasunk egy karaktert (példa!)
SELECT key    -> a változó
  CASE "a"    -> itt akár "60+(2*3)-1" is állhatna... ;)
    WriteF('Az "a" billentyűt nyomtad meg\n')
    proc_a()
  CASE "b"
    WriteF('Ez biza a "b" bötű volt!\n')
    proc_b()
  CASE "c"
    WriteF('Csak nem a "c"-t tapostad meg?\n')
    proc_c()
  DEFAULT
    WriteF('A biztonság kedvéért újraindítom a
                                   számítógépet!!!\n')
    reset()
ENDSELECT

-> Most ugyanezt IF-el (a WriteF()-eket elhagytam):

IF key="a"
  proc_a()
ELSEIF key="b"
  proc_b()
ELSEIF key="c"
  proc_c()
ELSE
  reset()
ENDIF

ENDPROC
```

PD/SHAREWARE AJÁNLÓ

RIPLEY

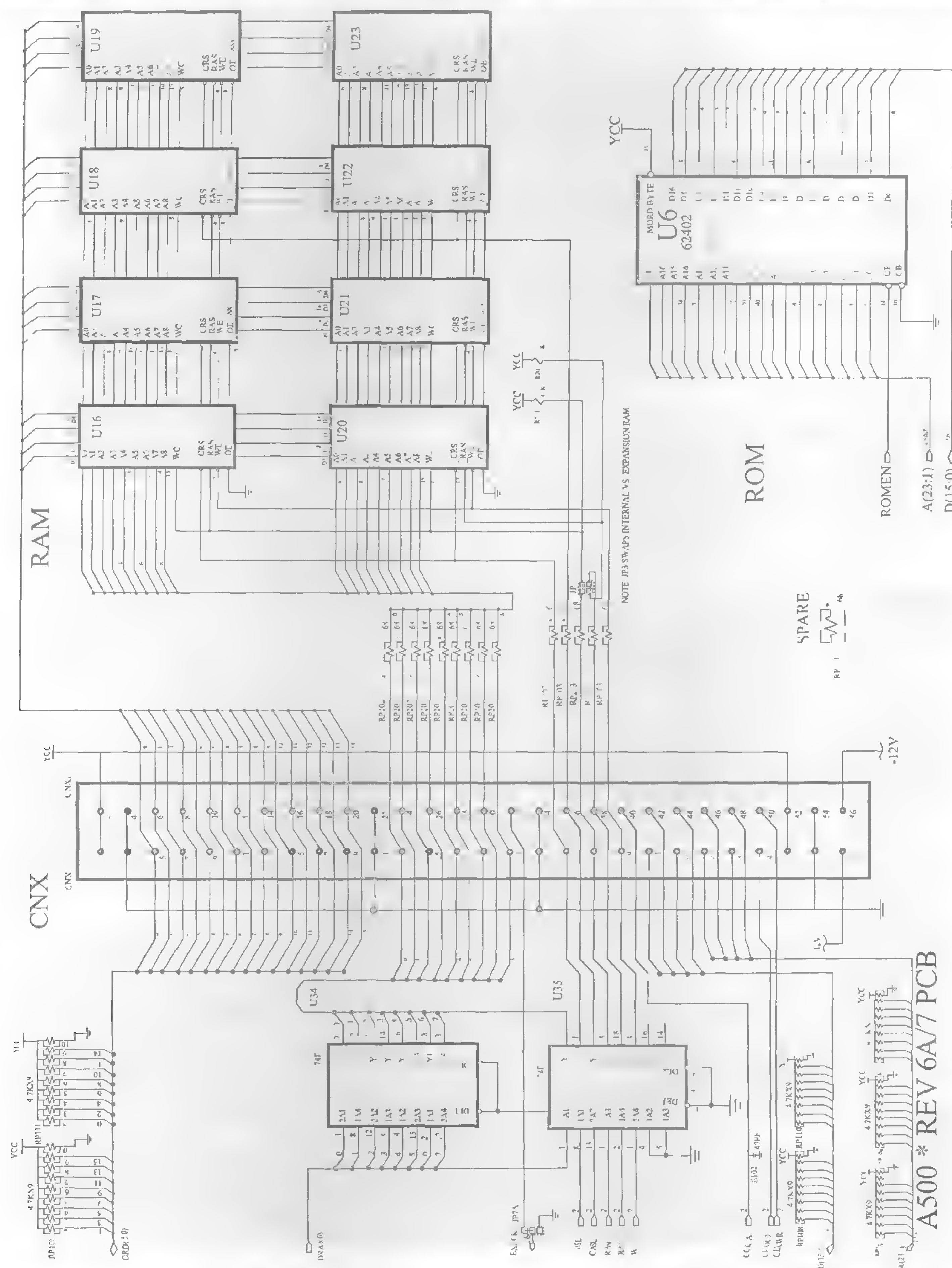
Újabb MPEG lejátszó jelent meg 68k és PPC Amigákra. Kihasználja a Picasso kép a képben lehetőségét, egy tetszőlegesen átméretezhető ablakban játssza le a filmet, bármilyen képernyőmódban hajlandó működni (tehát OCS!!!, ECS, AGA, HAM, hi- és truecolor, de megnyílik egy publikus képernyőn is, ha kell), a lejátszás sebessége állítható, csakúgy, mint a film

Egyelőre hangot és MPEG film-CD-t nem tud lejátszani, de ezt a következő verzióra megígérte a szerző.

Lejátszás közben a következő billentyűkkel csinálhatsz valamit:

f - fps számláló ki/be
g - szürke mód ki/be
+ - fényerő növelése
- - fényerő csökkentése
- fényerő alapértékre
0 - a videoban beállított lejátszási sebesség
1-9 - 5fps-enként gyorsítja a lejátszás sebességét
F1 az ablak az animáció méretét veszi fel
F2 - ki ablak
F3 - fél ablak
F4 - nagy ablak
F5 - látható ablak
F6 - teljes ablak

Amiga kapcsolási rajzok [2.]



3D pool

Az trickshot-ok megoldásai a következő táblázatban találhatóak. A számok a következőket jelentik:
Első négy - az asztal iránya
A következő három - az asztal dőlése
A következő kettő - az ütés erőssége
Az utolsó kettő - a jobbra csavarodás mértéke

```
01-"0768 024 63 10" | 11-"0751 100 16 20"
02-"1002 041 63 09" | 12-"0916 025 55 10"
03-"0032 100 63 00" | 13-"0004 054 58 20"
04-"0962 024 63 00" | 14-"0864 100 63 10"
05-"0512 024 63 10" | 15-"0084 076 12 00"
06-"0405 060 63 20" | 16-"0880 048 39 20"
07-"0018 061 63 20" | 17-"0372 100 63 06"
08-"0771 099 56 12" | 18-"0512 100 63 10"
09-"0932 024 63 11" | 19-"0601 024 63 20"
10-"0927 027 63 20"
```

Railroad Tycoon

Nyomd le a shift-et és az Y-t, egy rakás pénz a jutalmad. 32.000.000 nál azért hagyd abba, mert átfordulhat. Ha "csak" félmillió dollárt szeretnél, az F1-gyel menj be a külön képernyőre, majd Shift+4 a dollár($)-jelhez. Rögtön 500.000 pénzzel leszel gazdagabb.

MEGA-LO-MANIA

A következő kódokkal egy rakás emberhez jutsz:

```
---- MADCAP --------- SCARLET -
1-"IVIAZXF1WMB" | 1-"OVIAYASIWMO" | 100 ember
2-"ELEALUFOPNP" | 2-"KMEAKXROPNQ" | 200 ember
3-"MOXALSLTFCZ" | 3-"SPXAKVXTFCA" | 300 ember
4-"IFTAJNFPOVN" | 4-"DGTAIQRPDVO" | 400 ember
5-"MCOALOIXVPR" | 5-"SDOAGLLIVPS" | 500 ember
6-"NZHPVHLMLEN" | 6-"SAIBUKXMLEO" | 600 ember
7-"QWCPHELHGLP" | 7-"WXCBGHXHGLQ" | 700 ember
8-"MMYAFZEZXFD" | 8-"SOYAECRZXFE" | 800 ember
9-"IQUBTYQSPAD" | 9-"ORUBOBESPAE" | 900 ember
```

LEVEL KÓDOK

```
2-"BNYABDUNBHV" | 6-"WWKDXGPXDBZ"
3-"COVCPMJVEBL" | 7-"KUUCTOPLGHV"
4-"WKCCHIEUKNL" | 8-"PEHAJBPKZAQ"
5-"GATAVRXRONT" | 9-"GYJDJHPNFHN"
Mother Battle-"TJLBVSNNIGD"
```

Ez utóbbihoz teljesítened kell a többi pályát.

Monty Python's Flying Circus

Írd a highscore-ba, hogy "SEMPRINI", és az utoljára látogatott pályán folytathatod a játékot.

FEARS

Levelkódok:

```
1- "6D7FBC0F" | 4- "6CF3BC0F"
2- "6DFBBC0F" | 5- "6F6FBC0F"
3- "6C77BC0F"
```

Ruff'n'Tumble

```
"6581" ------------Level 2
"3178"-------------Level 3
"8392"-------------Level 4
"7339"---------A játék vége
"6717"--------Végtelen élet
```

Cllies Follies

```
05-"FRANK" | 09-"FANDA"
15-"NORBI" | 19-"ZOOOM"
```

GEM-X

```
B-"EARTHIAN"  | H--"YOKOHAMA"  | N-"MAGAMANN"
C-"KENICHI"   | I-----"EXACT"  | O-"SYVALION"
D-"INOKHUMA"  | J----"X68000"  | P--"FMTOWNS"
E-----"BURAI" | K--"TURRICAN"  | Q--"CHIERIE"
F----"BADMAN" | L---"REDMOON"  | R-"GAMERION"
G-"NETWORK"   | M--"CAMPAIGN"  | S----"ZAWAS"
```

Zeewolf

```
05-"IMAGO"   | 13-"ARGUS"  | 21-"SOCKIN"
09-"TIBURON" | 17-"MARTEN" | 25-"GANNPAU"
```

SlideIt 2

```
02-------"LANCE"  | 24-----"ACTINOS"
03-----"ADREDIS"  | 25-------"LAVIS"
04------"CYBORG"  | 26-----"EQUAGON"
05-------"IOMAR"  | 27------"DOOMOS"
06------"RLOPEE"  | 28-------"CYRON"
07-------"TISOE"  | 29----------"YS"
08---------"LAE"  | 30----"ANGELIOS"
09------"TEELAR"  | 31------"RHYNIA"
10--------"PHAE"  | 32-------"ANURA"
11---------"JAR"  | 33-"GORGONOPSIA"
12-----"ESTAGOS"  | 34-----"SEYMOUR"
13---"CARATAGON"  | 35-"CALLIPTERIS"
16--------"LYAR"  | 36-------"DEVON"
17---------"RIS"  | 37-----"XYLODIS"
18-------"IANOS"  | 38------"GYMNOS"
22-----"XERAGIS"  | 40---"ASTRACODA"
23--------"WYSE"
```

Super Gem Z

A címképernyőn gépeld be a következőket:

```
B-"SAKE"   | G-"JAPAN"   | L-"TAKIRA" | Q-"TASYI"
C-"DEMAG"  | H-"CHUNHU"  | M-"TIMET"  | R-"APIDYA"
D-"YURI"   | I----"FUN"  | N-"SORONE" | S-"A4000"
E-"BONSAI" | J-"SOFT"    | O-"SIXPAK" | T-"LALONG"
F-"GEMX"   | K-"GUNHO"   | P-"MASURI" | U-"KIKI"
```

Shiftrix

```
05-"FISH" | 20-"DARK" | 35-"DEAD"
10-"HOME" | 25-"PARK" | 40-"WAVE"
15-"MICE" | 30-"CURE" | 45-"TSOM"
```

CHEAT CORNER

Battle Isle

00-"FIRST”	12-"VESTA”	24-"MAGIC”
01-"GHOST”	13-"OXXID”	25-"SPACE”
02-"GAMMA”	14-"DEMON”	26-"VALEY”
03-"MARSS”	15-"GIANT”	27-"TESTY”
04-"EAGLE”	16-"CONRA”	28-"TERRA”
05-"METAN”	17-"PHASE”	29-"SLAVE”
06-"FOTON”	18-"EXOTY”	30-"NEVER”
07-"POLAR”	19-"MOUNT”	30-"NEVER”
08-"TIGER”	20-"FIGHT”	31-"RIVER”
09-"SNAKE”	21-"RUSTY”	32-"EUROP”
10-"ZENIT”	22-"FIFTH”	33-"STORM”
11-"DONNN”	23-"VESUV”	

OOPS UP

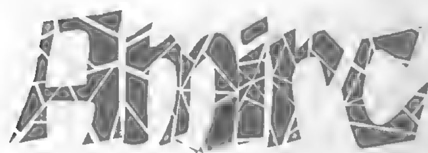
001-”PO01”	026-”FE5C”	051-”FOR0”	076-”R2T7”
002-”DK51”	027-”CXE5”	052-”2FF7”	077-”TUP8”
003-”30FJ”	028-”32H4”	053-”R4KG”	078-”KOP9”
004-”FL59”	029-”PD30”	054-”39GH”	079-”BIWI”
005-”Q058”	030-”10F4”	055-”PW04”	080-”EB01”
006-”FA20”	031-”D947”	056-”OEP5”	081-”SA3A”
007-”5F6J”	032-”FD4G”	057-”R4G6”	082-”S4A9”
008-”CKD4”	033-”DK48”	058-”MF03”	083-”LA8D”
009-”NF05”	034-”206G”	059-”OW75”	084-”MUE0”
010-”D04G”	035-”DK39”	060-”MC90”	085-”ER7E”
011-”40V8”	036-”DGLO”	061-”0OT8”	086-”NEPT”
012-”FDL0”	037-”DO49”	062-”TI27”	087-”W8GA”
013-”V03D”	038-”6P05”	063-”W3RE”	088-”PI31”
014-”49F8”	039-”FO49”	064-”9O5W”	089-”2I10”
015-”WAQD”	040-”4G7H”	065-”TRP2”	090-”A234”
016-”X038”	041-”XPE5”	066-”6GI3”	091-”X3Q1”
017-”UU09”	042-”UP9F”	067-”REWQ”	092-”NEC1”
018-”40FJ”	043-”AQ1Q”	068-”IPOU”	093-”GUF7”
019-”X03C”	044-”S046”	069-”HGF6”	094-”A3K9”
020-”DK49”	045-”VE96”	070-”FUK0”	095-”C5J0”
021-”G8LD”	046-”X94B”	071-”30RT”	096-”JH90”
022-”P49X”	047-”E114”	072-”JUEE”	097-”JUBI”
023-”A0A5”	048-”D824”	073-”MIRO”	098-”V069”
024-”39VS”	049-”84D5”	074-”GULU”	099-”T800”
025-”XPE4”	050-”S04L”	075-”JUG8”	100-”4799”

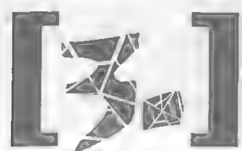
Brainstorm

002--------"VIPER”	035-----"NCC 1701"	068---------"1991"
003--------"HYDRA”	036---------"OPAL”	069--------"OTTAR”
004---------"JODA”	037----"DILITHIUM”	070----"STARLIGHT”
005-------"CRAVEN”	038-------"PRISMA”	071-------"ANSSET”
006-------"CYBORG”	039------"DUNGEON”	072-----"POSEIDON”
007--------"TROJA”	040-------"TAMARA”	073-----"NAUTILUS”
008-"NECRONOMICON”	041------"ANDROID”	074------"ARCADOR”
009--------"GIGER”	042---------"2001"	075---------"STYX”
010--------"TERRA”	043-----"TIBERIUS”	076- "MONTEGO BAY”
011------"STALKER”	044--------"VOLTZ”	077------"RAMIREZ”
012- "NOSTRADAMUS”	045-------"AVALON”	078----"KOBAYASHI”
013----"EXCALIBUR”	046----"YGGDRASIL”	079-----"SOKRATES”
014-----"HARRISON”	047-------"MERLIN”	080-----"RAGNAROK”
015-------"DIGRIZ”	048- "KAISERKRAFT”	081-------"LEGION”
016-----"TALIANNA”	049-----"WALHALLA”	082- "ARISTOTELES”
017--------"FLINX”	050--------"TITAN”	083------"CRISTAL”
018- "CLOTHAHUMP”	051----------"666"	084--------"SAREK”
019-------"JONTOM”	052------"GALILEO”	085----"TERGORDEN”
020-------"FOSTER”	053- "SHA KA REE”	086- "FALKAN KOR”
021-----"TRIBBLES”	054---------"KARA”	087- "STAHLFUCHS”
022------"OLD MAN”	055- "RODDENBERRY”	088-------"ALKOUT”
023- "TZIZZ TZIZZ”	056-----"SORAYAMA”	089-----"ASEN GER”
024-----"OVERKILL”	057------"SHETANI”	090-------"DRAGON”
025-----"HANNIBAL”	058-----"ATLANTIS”	091--------"QUEEN”
026--------"ORION”	059--------"STORM”	092----"LOVECRAFT”
027---------"KYLE”	060--------"SAGAN”	093-----"UNIVERSE”
028---------"SKAR”	061-------"KELHIM”	094-----"CRAY XMP”
029---------"ODIN”	062-----------"M5"	095- "STEGOSAURUS”
030------"PALADIN”	063-----"11001001"	096- "POWERPUNSCH”
031- "ARCHIMEDES”	064---------"1967"	097-"USS YORKTOWN”
032-------"NATHAN”	065----------"KIM”	098---------"HOOK”
033---------"THOR”	066- "HARRY MUDD”	099----"HARD WORK”
034-------"MUTANT”	067- "TATZELWURM”	100-------"ASIMOV”

Theatre of Death

Snow M01-”6031769A639B2”
Snow M02-”60314C8348632”
Snow M03-”6031B00C30482”
Snow M04-”6033A48515532”
Snow M05-”603325CA55CA2”
Snow M06-”6035978F5A312”
Snow M07-”60208E233B7D2”
Snow M08-”6015C59C3B802”
Snow M09-”606A6C10290C2”
Snow M10-”6020CD847A982”
Snow M11-”603C522C71302”
Snow M12-”63544DD11ECF2”
Snow M13-”62D6F79E6C862”
Desert M01-”772B8AF13DEC1”
Desert M02-”772BACDB1A581”
Desert M03-”772BED8B1E0C1”
Desert M04-”772A0B160B531”
Desert M05-”772E227F5CE01”
Desert M06-”772FF6A419791”
Desert M07-”7739AEB975CA1”
Desert M08-”773D37DB11A41”
Desert M09-”775AFCE94D9A1”
Desert M10-”77821FFA68871”
Desert M11-”776B092A2C571”
Desert M12-”7502584C79311”
Desert M13-”737BF005797E1”
Grass M02-”3742D37511750”
Grass M03-”3743AB043D2C0”
Grass M04-”37431939568F0”
Grass M05-”3747F2D2304E0”
Grass M06-”374EB1C108DF0”
Grass M07-”374E0FA058500”
Grass M08-”375218624A9E0”
Grass M09-”3741EE8D68730”
Grass M10-”377E1AAF75510”
Grass M11-”37D0B6574FA90”
Grass M12-”371AD5D760290”
Grass M13-”3066A48019700”
Lunar M01-”56401FA7612A3”
Lunar M02-”564036CC6BB13”
Lunar M03-”564095586C8F3”
Lunar M04-”5640836454BF3”
Lunar M05-”56441C7D065C3”





Na CSÁKÁNY!

Uh! Nem is tudom, mit mondjak így hirtelen. Először is! Nagyon köszönöm a kellemes kritikákat! Nagyon sok dícséretet kaptam az IRC cikk és főleg a konyha sarok miatt. (Nem is számítottam ilyen kedves fogadtatásra... :)) Furamód senki se félti a hasát az Amigások között, viszont a csilis bab nem lehet olyan egyszerű kaja, mint amilyennek hittem - ugyanis már vagy egy tucat felkérés érkezett konyhaművészetem bemutatása céljából... :) Egy egri Blackie pl még a citromos palacsintáját is felajánlotta egy adag fekélykészítő csilicsodáért... :) THX! Újabb TöHöiKSZ-et kell osztanom haveri barétomnak Kukcinak ;). Kihúztál a bajból, mert mint tudjátok, vinyóhalállal távoztam tőletek.

Egy-két dolgot azért szeretnék megjegyezni: az irc cikk nem leírás a progiról, hanem ismertető, ami nem kötelez semmire és nem is terjed ki mindenre. A lényege a felfedezés örömének megismeréséhez vezető út bemutatása. (uh!) **(uh ám... - a törd.)** Mindettől függetlenül igyekszem minél teljesebben leírni a progi által nyújtott lehetőségeket, de ha valamit kihagyok, akkor az vagy azért történt, mert én sem tudom, vagy azért, mert nem igazán fontos (szerintem). Persze ebbe bele lehet kötni, de még egyszer leszögezem (és ezt az ez után íródó cikkeimhez is fentartom), hogy nem törexem a teljes leírásra, hanem csak a bemutatás a célom; kicsit bővebb formában, mint általában és barátságosabb hangot megütve, mint az egyébként szokás.

Hát akkor nézzük, mik is maradtak ki és mik azok, amik bugfixet igényelnek.

Az első és talán legnagyobb félreértés a csatorna-szabályok körül alakult ki. Nem kötött a csatornán történő beszélgetés. Arról és azzal dumálsz, akivel és amiről akarsz. Nincsenek megkötések. Csak és csakis az illemet kövesd. Ha neked a ku*va nem csúnya szó, akkor használd (szerintem se csúnya addig, amíg nem személyt illetsz vele), bár lehet, hogy lesznek, akiknek nem fog tetszeni. A káromkodást úgy általában az ircen ki *-ozott betűkkel szokták barátságosabbá tenni.

A tördelő által beszúrt "mért van oly kevés lány az irc csatikon?" című jegyzet teljes mértékben igaz. (Nem vagyok nőpárti, bár ellenük sem vagyok.) Épp ezért mindenki felmehet az irc-re. Ha nő vagy, attól még nem rúgnak ki, bár lehet, hogy rohamosan nőni fog a szexuális felkéréseid száma ;P, de lehet, hogy kifogsz egy csodás csatit, mint pl az #AMIGAHU és jól fogod érezni magad a neten. Ha már itt tartunk! Az irc csatiknak is megvan a maga hangulata! Ez nem egy állandó szint. Ha jön a hidegfront és a csati nagy része megérzi a dolgot, akkor kifoghatsz egy nagyon elcseszett napot is. Ősszel pl. amikor jöttek a meteoritok, az egész csati figyelte a csillaghullást. Mindenki mesélte, amit tud a csillagászatról, hogy milyen óriás csíkot látott egy pillanattal azelőtt stb. A Monika "Foltmegőrző" Lujinszki bulijakor együtt tárgyaltuk a Clinton-problemát és pl a KOKO meccsek mindig nagy kihívást jelentenek az #Amigahu-nak. Zajlik az élet! Ha megjelenik egy új progi, azt itt azonnal tudni fogod és a friss crack is pillanatok alatt el fog jutni hozzád.

Ami kimaradt:

Windows/URL grabber window

Az összes, indítás óta elhangzott url-eket gyűjti. (URL= internetes cím, amit a böngésződbe nyomsz, hogy tudj informálódni és cucázni.)

Settings/messages/autoaway

Ha eltelik egy előre beállított idő (lásd lentebb), és nem csinálsz az Amirc-cel semmit, akkor a progi automatikusan távolléti üzembe áll át és az ide beírt szöveget fogja a többieknek beírni beállításaid alapján. A lényege pl: ha **(a lényeg lemaradt, talán mert didlájn után jött a cikk... - a törd.)**

Settings/mesages/timeout

Itt állítod be a fent említett időt percben.

Settings/events

Itt állíthatod be, hogy az Amirc hogy reagaljon a bejövő üzenetekre és adatokra.

Az **event** a leírása annak a történésnek, amire reagálni fogunk.

A **deiconify** kipipálásával ha esetleg ikonállapotban lenne az amirc, kinyílik a képernyő újra.

A **beep** kipipálása engedélyezi a következő pontban beállított hang használatát.

A **sound** a hangminta kiválasztása. Iff hangmintával nem lesz semmi gond. (másmilyet még nem is próbáltam...)

A kis **play** gombocskával ki is próbálhatod, hogy megszólal e.

A következő szám egy rejtett csúszka, amivel beállíthatod a hangerőt.

Az **Arexx Command**dal egy arexx scriptet indíthatsz el.

Az event-ek:

Any mesage: minden üzenet

Private msg: privát üzenet. A query ablakban megjelenő üzenetekhez kapcsolódó cucák.

Notice: lefordítva észlelést **(meg megjegyzést... - a törd.)** jelent, bár én még nem hallottam a hozzá tartozó hangmintát sose (vagy lehet, hogy nem emlékszem rá?).

CTCP request: ha valaki adatokat kér rólad. Pl: version

DCC request: ez akkor szólal meg, ha valaki valamilyen cucát akar küldeni neked

Join: Ha belépsz

Kick: ha kirúgnak

Mode change: ha valaki a csatorna hozzáférési beállításait valtoztatja meg

ISON notify: na ezt én se tudom...

Connection: ha csatlakozol a kiszolgálóhoz.

Invite: ha meghívnak egy csatira

Highlite: ha az általad beállított highligt listából valami megjelenik.

Setup/gui

Az userlistben a nickek (becenevek) listájának a beállításai vannak.

Userlist: külön ablak neki, vagy a főablakhoz kapcsolódjon, esetleg ne is látszódjon...

Order: mi alapján rendezze a nickeket...

Buttons: hova tegye a gombokat, amiket definiáltál, esetleg el is tüntetheti...

Query windows on diferent screen: beállíthatod, hogy a magánbeszélgetések ablakai melyik screenre nyíljanak.

Text colors: milyenek legyenek a színek. (Gondolom, itt nem fogtok elakadni.)

Setup/windows

NEM! nem tört be hozzánk a torzulat megszemélyesítőinek csapata... :) csak az ablakokat állíthatjuk itt be...

Open which windows on startup: mely ablakok nyíljanak meg indításnál

Innen ha nem tartom fontosnak, akkor nem részletezem, mert lassan nem lesz mit felfedeznetek... :) Ha valamit fontosnak tartok, azt majd elmondom... :)

Other automatic windows: itt csak az invite van, de ezt érdemes bekapcsolni, mert ha valaki meghív egy csatira, akkor megjelenik a meghívás.

Window limits: itt állíthatod be az ablakok max-ait.

Scrollback buffer size: az elhangzott dumák tárolásának limitjét állítod itt be. Ha van ramod bőven, akkor rakd max-ra. Ha kell, akkor vissza tudod nézni órákkal ezelőtre is a beszélgetést.

Maximum number of query windows: a magánbeszélgetések ablakainak számát limitálhatod. Ha oda tudsz figyelni sok emberre, és van helyed a képernyőn, akkor ne spórolj. :)

Settings/logging

Itt a beszélgetések elmentését managelheted...

Logfile: az állomány neve és elérési útja, amibe az amirc menti a képernyőn megjelenő beszélgetéseket/üzeneteket.

Logfile directory: ide menti a magánbeszélgetéseket és a csatornák beszélgetéseit. Akivel beszélgetsz, annak a nickje alapján készül egy állomány, amibe belementődik a beszélgetések. Ugyanez vonatkozik a csatornákra is.

Log all chanels: minden cstorna beszélgetése elmentődik.

Log all dialog windows: minden beszélgetési ablak tartalma mentődik.

Megjegyzem, hogy az előző beszélgetések is megmaradnak. Az új hozzáfűződik az előzőhöz.

Settings/misc

Hehehe. Ezt az ablakot még nem is néztem... Akkor ez marad legközelebre...

List: mindenféle listákat definiálhatunk. A listában szereplő felsorolások alapján történnek a dolgok:

Alias: olyan, mint az assign. Egy arexx cucát tudsz parancsá rövidíteni. A kuang sűrűn használja..

Ignore: itt kikapcsolhatsz valakit. Hiába fog hozzád szólni, te nem fogod hallani... :)

Hilite: a progi keresni fogja a beállított karaktersorozatokat és azt a sort, ahol szerepel, más színnel fogja megjeleníteni. (már ha más színt állítottál be...)

Itt elég is legyen. Legközelebb átnézzük a maradékot és hibajavítunk...

Báy!

Mr.Z of EXTASY

Amiga Team
mrz_xts@freemail.c3.hu
MrZ^XTS on #AMIGAHU
tel:06/20/9171252
(hű, ez mind a te neved? - a törd.)

SZTRAPACSKA

(=kis sztrapacs??? - a törd.)

Helah!

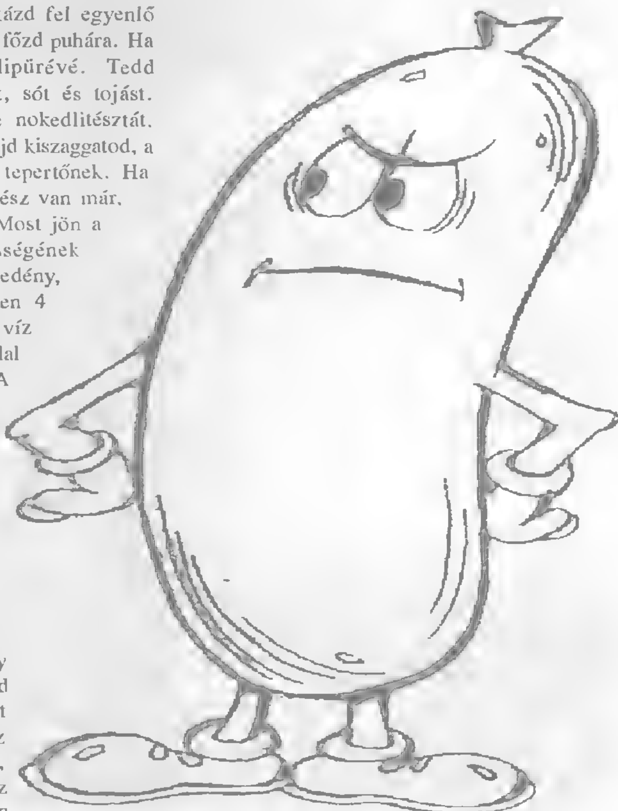
Remélem mindenki kiheverte az éppen aktuális gyomorbántalmait a csilisbab-zabálás után. Itt az ideje, hogy a család mosogató tagjait újra kiborítsuk egy kedves műremekkel, a **SZTRAPACSKÁVAL**. Igazándiból nem tudom, hova valósi ez az étel, bár a hangzása és soványka ismereteim alapján valamely környékbeli szláv csapat találhatta ki. (Asszem a Cseh és Szlovák csoportosulás tenyésztett hajdanán errefelé elegendő juhot a hozzá való túró előállítása gyanánt.)

Hát akkor lássuk, mi kell hozzá!

Krumpli 3 nagyobbacska
Liszt vagy fél kila
tojás legalább 2db
sliow na ebből is lesz majd a mosogatásnál elég... ;) egyébként 3 gyűszűnyi.
Szalonna kb 3 vékony szelet. ha lehet akkor erresszen majd zsírt is ..
és a lényeg: a 30dkg **juhtúró**

Na akkor bontsuk meg a konyha egységét... Hámozd meg a krumlit és kockázd fel egyenlő darabokra. Enyhén sózott vízben főzd puhára. Ha megfőtt, akkor törd krumplipürévé. Tedd keverőtálba és tegyél rá lisztet, sót és tojást. Vízzel higítgatva csinálj belőle nokedlitésztát. Közben tegyél fel vizet, amibe majd kiszaggatod, a szalonnát apróra vágva süsd le tepertőnek. Ha felforrt a víz és a szalonna is kész van már, vegyél egy éles szélű kanalat. Most jön a sztrapacska egyik nagy erősségének kialakítása: egyik kézben az edény, másikban a kanál. Az edényben 4 ujjad, az ötödik pedig kívül. A víz fölé borítod az edényt, és a kanállal elkezded kiszaggatni a nokedlit. A nokedli kialakításának technikája, a kanállal a tésztából levágsz egy darabot és az edény szélén levágva belepöccinted a vízbe. **(esetleg használj nokedli-szaggatót, bár azzal tuti, hogy unalmasabb - a törd.)**

A kanalat sűrűn mártsd bele a vízbe, mert különben ráragad a tészta. Kb. fél kanálnyi lesz egy nokedli. A vizet a kanállal keverd meg, hogy mozogjon, mert különben leragad a tészta az aljára. Ha már van benne bőven, akkor várd meg, míg felforr a víz és a tészta úszik a víz tetején



Szűrővel kiveszed és a nagy serpenyőbe teszed, amelyikben a szalonnát kisütötted. Kevergesd is meg, hogy a nokedli ne ragadjon össze. Ha elfogyott a tészta és kész a nokedli, akkor jön a neheze. Itt lehet gyönyörűséget és undort keltő dolgot csinálni a kajából. Jó, ha segít ebben valaki, mert egyedül kicsit nehéz lesz. A nokedlit felrakod a tűzre és folyamatos kevergetés mellett beleaprítod a túrót. Folyamatosan kevergesd, mert egy pillanat alatt odaég és akkor kidobhatod az egészet, viszont ha jól csinálod, akkor olyan lesz a túró, mint a forró sült sajt. Nyúlik és finom. Van, aki egy kicsit megpirítja. Nagy tálban közösen, mazsolázva saláta illik hozzá. Laktató és nagyon finom.

(Remélem a szaggatást a leírás alapján meg tudjátok ejteni.)

Legközelebb valami könnyedebb dolgot fogunk csinálni, bár ha ti a gyomortöltő kajákra esküsztök, akkor azt keresünk.

Jó étvágyat!

Á la konyhafőnök:

Mr.Z of EXTASY
Amiga Team ;)
MrZ^XTS on #Amigahu
mrz_xts@freemail.c3.hu

(már megint ez a sok név... - már megint a törd.)

DigiBooster Pro v2.2 [3.]

Sziasztok!

Itt vagyok ismét. :) Gondolkodtam azon, hogy Dallas hosszúságúra írom a cikket, de nem hiszem, hogy annyi ideig kibírnátok velem. :) Időközben történt egy kis baleset a vinyómmal és újkezdhettem írni a cikket, de az olvasók kedvéért bármit megteszek. A T. Főszerk. nagyon örült neki, amikor megtudta, hogy késni fog a cikk. :) Cakk!

Az előző cikkben egy kis mulasztás történt, illetve egy nyelvtani hiba is van benne. Ez utóbbit a **ModInfo** képén fedezhetitek fel, ahol is a "This songs is dedicated.." felirat látható. Helyesen így szól: This song is dedicated to.... Elnézés kérek mindazoktól, akiknek szúrta a szemét!

A másik hiba pedig egy mulasztás. Eszrevehettétek, hogy egyben van pár paraméter az **DSP Echo** leírásánál. Az **Echo Feedback**, az **Echo Mix** és az **Echo Cross**. Az emellé írt funció csak az **Echo Cross**-ra vonatkozik. Sajnos úgy adtam le a cikket, hogy nem néztem még utána az első két paraméternek. Szerencsére ezek leírása szerepel a program dokumentációjában. :) Most pótolom a mulasztásomat.

Echo Feedback - Meghatározza, hogy mennyi jel térjen vissza a lecsengésből. Ha az értéke 0, akkor egyszerű lecsengés (**Delay**), egyébként visszhang.

Echo Mix - Meghatározhatjuk, hogy mennyi visszatérő jelet keverjen az eredeti hangmintához. Ha értéke 0, akkor nincs lecsengés/visszhang. Ha értéke 255, akkor csak a visszatérő jelet hallhatjuk.

Akkor következzék a beígért **EditOp** és **Sampler** gombok, amik egy kicsit összetettebbek, mint az előző funkciók.

Az **EditOp** megnyomása után előtűnő gombok mindegyike az egyszerűbb szerkesztést segíti. Sokszor előfordulhat az, hogy egy-egy hangmintát egy hanggal feljebb kéne lejátszani, vagy egy oktávval emelni kéne. Ez mind elvégezhető itt egyszerűen, sőt még a hangmintákat is cserélgethetjük. Az **Action with** gombjaival meghatározhatjuk, hogy a változás a dal mely területeivel történjen.

Patt - Csak az aktuális táblában

Track - Csak azon a hangcsatornán, ahol a kurzor áll.

Song - A teljes dalban megtörténik a változás



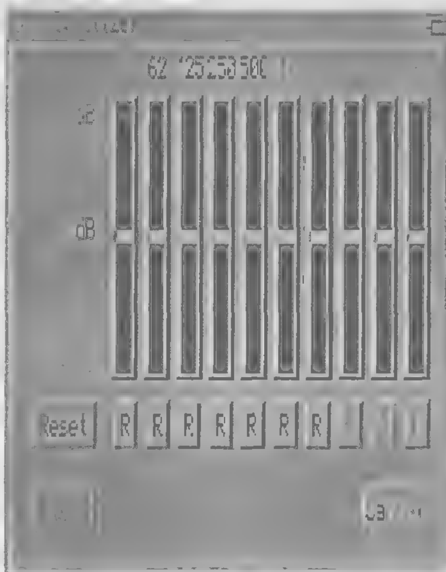
Block - A kijelölt blokkban.

Nézzük, milyen dolgokat csinálhatunk, miben könnyíti a dalszerkesztést az **EditOp**. Kezdjük először a bal felső sarokban levő funkciokkal, ahol is akár lejátszás közben is tudjuk állítgatni a hangok magasságát az **Octave** és **Note** felirat alatti gombokkal. Kiválaszthatjuk, hogy az összes hangmintával (**All Instr**), vagy csak az aktuálissal (**Cnrnt Ins**) dolgozunk. Emelhetjük egy oktávval a hangmagasságot és egy hanggal is.

Up - emelés

Down - leszállítás

Az alatta levő gombokkal cserélhetjük ki a



hangmintákat (**Replace Instr**), illetve a hangokat (**Replace Notes**). Ez utóbbinál a billentyűt kell megnyomni majd utána az egérrel ráklikkelni a gombra. A **Source**, amit megszeretnénk változtatni, a **Destinat**, amire szeretnénk megváltoztatni Általában működni is szokott elsőre. :)

Ha egy hangmintát szeretnénk kicserélni egy másikra, ami benne van már a listában, akkor csak be kell írnunk annak a hangnak a sorszámát, amit ki szeretnénk cserélni (**Source**) és azét, amire ki szeretnénk cserélni (**Destinat.**)

Akkor most jöjjenek a jobb felső sarokban levő gombok. Közülük egy-kettőnek nem ismerem a funkcióját és sajnos a leírását a program dokumentációjában sem találtam meg. Ha valaki esetleg rájött volna vagy eleve ismeri, kérem, hogy írja meg nekem.

A **MultiKey** segítségével polifónikus szintetizátorrá változtathajuk a billentyűzetet. A szintetizátorok vilagában a polifónia az egyszerre megszólaltatható hangcsatornák számát jelöli. Manapság a szintetizátorok vilagában a 64 polifónia az elterjedt, de kezdenek megjelenni a 128 polifóniával rendelkező szintik is. Ugye ha megnézzük, a DigiBooster 128-as. Nem rossz! Bár az is igaz, hogy nem tudjuk kihasználni az AHI lassúsága miatt, ami nagyon leterheli a processzort. Jó hír azonban, hogy készül a PPC-s változata, de azt hiszem a 68k-s géppel rendelkezőket ez nem boldogítja. Szóval MultiKey! A mellette levő gombbal tudjuk ki(**OFF**)-be(**ON**) kapcsolgatni. Az **S** gombbal megadhatjuk, hogy melyik legyen a kezdő, az **E**-vel pedig, hogy melyik legyen az utolsó csatorna, amit szerkeszthetünk ily módon. Ha kombináljuk a **Record** gombbal, akkor lejátszás közben tudjuk szerkeszteni a modult. Persze ehhez az kell, hogy legyen megfelelő ütemerzékünk. Bár az sem baj, ha elsőre nem sikerül, mert ugye meg tudjuk javítani az elütéseket. :) Bezzeg, ha színpadon kéne bizonyítani élőben. :)

A többi funkciónál csak a sötétben tapogatózom. A **Quantize**-t egyáltalán nem tudom, mit jelent. Utána fogok nézni valami szakirodalomban. .) A **TransDel** szerintem valami törlés lehet, de egyáltalán nem tudtam rájönni. Hiába nyomkodtam, próbálgattam mindent. :(A **Record @Pattern/@Song** elméletileg a MultiKey-hez tartozik, de semmi különbseget nem fedeztem fel közöttük. Nem is nagyon szoktam használni ezeket. Talán azt a célt szolgálhatja, hogy az egész dalban, vagy csak a táblában (pattern) változtathassunk.

A mintavevő. Más néven **Sampler**. Szépen átrendeződik az képernyő alsó fele. Megmondom őszintén, hogy nagyon ritkán használom, mert nem sok értelmes funkció van benne. Mint említettem egyik előző részben, a samplerben szoktam a **Mixerrel** készített hangminták elején levő csendet levágni. A mintavételezést nem próbáltam, de biztosan használható, mert dudeeG gitárhangokat digizett be. .) Nem is olyan rosszul, sőt!

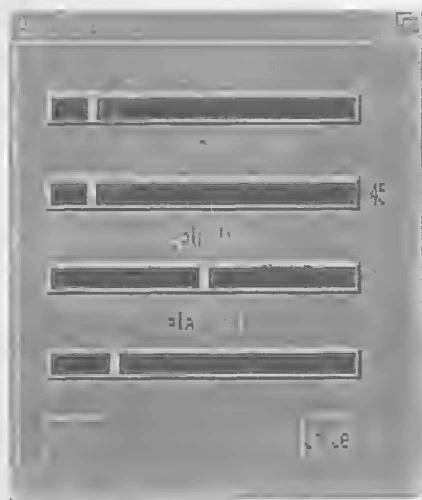
Azért vegyük végig . :) Felül a betöltött hangmintát láthatjuk. Sok szép vonallal ábrázolva. Nem megyek bele ennek a részletezésébe, de ha akarjátok, írok róla. :)

Play All - a teljes hangmintát lejátssza

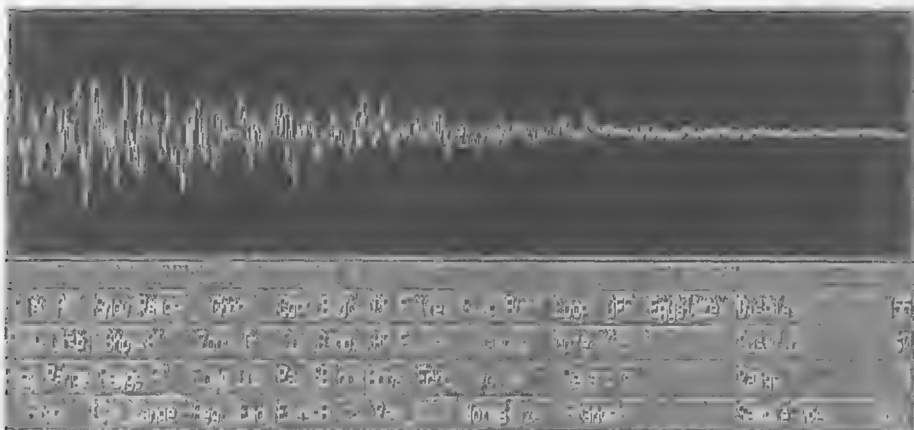
Play Disp. - a hangmintának csak azt a részét játssza le, amit látsz a grafikus kijelzőn.

Play Range - az egérrel kijelölt részét játssza le a mintának.

Stop - megállítja a lejátszást :)



Digibooster [3.]



Show Range - a kijelölt részt mutatja meg az ablakban a hangmintából

Show All - a teljes hangminta az ablakban lesz

Range All - az egészet kijelöli

Clr Range - törli a kijelölést

Chop - a kijelölés lesz a teljes hangminta

Zoom In - ráközelít a mintára

Zoom Out - ellenkezője :) (ez a két gomb használható, ha a már előbb említett csendet ki szeretnénk vágni)

Beg - A kurzor a minta elejére ugrik

End - ezzel pedig a végére

Copy Block - a kijelölt részt a bufferbe másolja

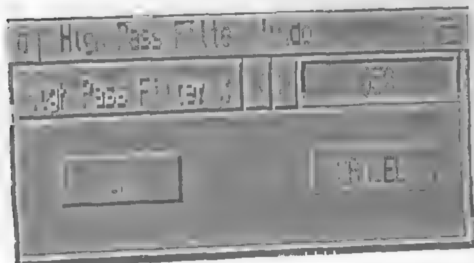
Cut Block - a kijelölt részt kivágja

Paste Block - a Copy Block-kal bufferbe másolt kijelölést a kurzorpozíciótól kezdve beilleszti

Erase Block - nem ugyanaz, mint a Cut Block, mert az egyszerűen kivágja a kijelölt részt, ez pedig egy szép nagy csendet kreál. :)

LP Filter - vagyis low pass filter, aluláteresztő szűrő. Levágja a magas hangokat a hangmintából. A mértékét százalékban adhajuk meg. Ha igazán azt szeretnénk, hogy tényleg levágja a magas hangokat, akkor nem árt többször is 100 százalékkal OK-t nyomni. :)

HP Filter - ugyanaz, mint az előző csak a mély hangokat vágja le.



Boost - Nem tudom, mire jó, de szépen recsegett a kipróbált minta, miután ráeresztettem. :)

Echo - nem sikerült működésre bírnom :(

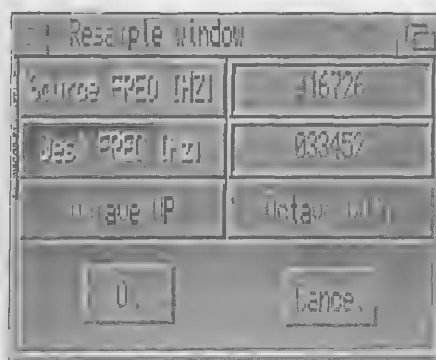
Rev - megfordítja a hangmintát :)

Kill - törli a hangot

Swap Buff - A buffer es a sampler ablak között cserélgeti a hangmintát

Sample - mintavételezés. Sajnos ezt még nem volt alkalmam kipróbálni megfelelő eszközök hiányaban.

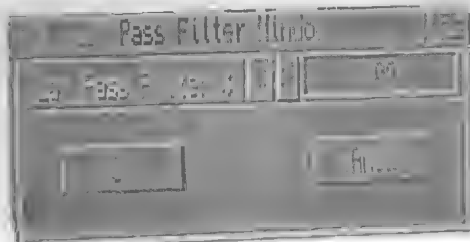
Volume - a hangerőt tudjuk szabályozni. A kezdeti érték (START) és a befejezés (END) értéke



százalékban adható meg. Vannak beépített értékek is. A **DOUBLE** megduplázza a hangerőt, a **HALVE** felezi. A **FADE IN** folyamatosan emeli a hangerőt, a **FADE OUT** pedig halkítja a mintát. Természetesen nem csak az egész hangmintával ügyeskedhetünk, hanem a kijelölt részekkel is.

Normalize - a legoptimálisabbra állítja be a hangerőt

Loop - Ha **OFF**, akkor nincs loop.



Magyaríthatnánk láncolásnak is, de nem elterjedt kifejezés. :) Az **FWD** mindig elölről játssza le a loop-ot, a **PING** pedig oda-vissza. Ha e kettő közül választunk, akkor két kis pálcika jelenik meg a minta grafikus ábrájában. A bal oldali jelöli a kezdő pozícióját a loop-nak, a jobb oldali pedig a befejezést. Bizony sokat kell állítgatnuk, hogy pattogásmentes legyen egy-egy loop. Ha egyenletes a hangminta, akkor érdemesebb a PING loop-olást választani.

Note: - a hangmagasságot állíthatjuk be

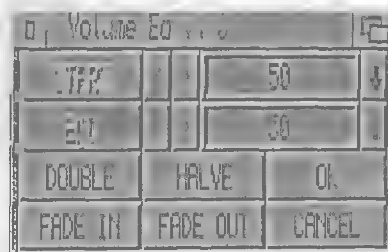
Resample - talán a legjobban a túlmintavételezésre hasonlít. Átállíthatjuk egy hang mintavételi frekvenciáját. **Source Freq [Hz] -> Dest Freq [Hz]**. Érdekes módon nekem az **Octave Up** és **Down** teljesen fordítva működik. :) Hmm... meg is fordítom a monitort. Végülis megszokható, főleg ha nem is használja az ember. :)

Flanger - érdekes effekt, sohasem használtam, csak most a cikk írásakor néztem meg, rezegteti, bugybotékoltatja a hangot.

Equalizer - Mi más is lehetne. Ugyanúgy beállíthatod, mint a HiFi tornyokon.

Megmondom őszintén, annyira gyengék ezek a funkciói a DigiBoosternek, hogy szót sem érdemelnek. Gondolom, sok-sok effektet terveztek belerakni, de szerintem teljesen felesleges. Rengeteg kiváló program van, ami segíthet ebben nekünk.

Na már csak az utolsó oszlop maradt hátra, és én is lefekhetek aludni. Szegény Főszerk hajnali 2-ig várta, hogy elkészüljek a cikkel, de nem sikerült. Elment aludni én meg itt ülök és nyomkodom a



gombokat. :)

Display - a hangminta hosszát írja ki byte-okban

Position - a kurzor kezdőpozíciója

Range - a kijelölt rész hossza

SampleType - milyen bitmélységű a hangminta 8, illetve 16 lehet.

Erre a számra be is fejezzük a körutunkat a DigiBooster világában. Legközelebb ... nem is tudom, hogy mivel folytassuk. :) Majd lesz valahogy.

Eredményes zeneírást mindenkinek!

Desco^BLT
djdesco@interware.hu
http://w3.swi.hu/bluelion

"UUUUUUURRRRHHHHHH!!!

ABBAN AZ IDŐBEN, AMIKOR MÉG VÉRTENGEREK MOSTÁK A PARTOKAT, AMIKOR A KÖNYVEKET MÉG EMBERI BŐR BORÍTOTTA... A FÉLELEM, A FÁJDALOM ÉS A SZENVEDÉS KORSZAKÁBAN EGY HATALMAS HARCOS ÉRKEZETT ÉSZAKRÓL, FEKETE HAJ, KARD A KÉZBEN... EGYEDÜL ÉN, AZ Ő KRÓNIKÁSA MESÉLHETEM EL TÖRTÉNETÉT!

HADD REGÉLJEM EL E CSODÁLATOS KALANDOT!!!"



EVIL'S DOOM

A Fantasy Role Playing Saga

Ezekkel a szavakkal kezdődik minden idők talán legszebb és leghangulatosabb szerepjátéka, melyet kedvenc gépünkre valaha megírtak. Lehet, hogy az elfogultság beszél belőlem, de mindezidáig még egyetlen játékprogram sem ejtett ennyire rabul, egyik sem hozott ennyire "lázba", mint az Evil's Doom. Ennyi dícséret után, lássuk miért váltam fanatikussá:

A készítőkről

A programot az Olympia Entertaintment Group nevű; - eddig számomra ismeretlen - horvát csapatnak köszönhetjük. Shareware formában jelent meg anno. ez azonban ne riasszon el senkit, színvonala ugyanis messze meghaladja jónéhány ma megjelenő "nagy" játékét. Meglátszik rajta, hogy több évi munkát öltek bele. Itt, a legelején szólnék viszont arról a kevéske hibáról, amit az általam használt verziónál tapasztaltam: először is, nálam csak a negyedik változat volt hajlandó elindulni úgy, hogy a katakombákba történő belépés előtt ne "fagyott" volna ki a program. Máig sem sikerült rájönnöm, mi okozta ezt a problémát a látszólag teljesen megegyező példányoknál.

Aztán itt van az állásmentés kérdése: sokszor keserűen tapasztaltam, hogy egy-egy átjátszott nap után másnap hiába próbáltam visszatölteni a kimentettnek hitt állapotot (a program látszólag felírta a vincsire az adatokat), az előzőleg, - vért izzadva (hehehe) - kiharcolt eredmények elvesztek. Nem hinném, hogy az előbbi jelenséget az AFS okozná, kipróbáltam a dolgot FFS paríción/hardfile-on/RAD:-on is, siker nélkül. Végül a talán legidegesítőbb probléma: úgy tűnik, a játékban van egy hely, ahonnan a tudomány mai állása szerint nem lehet szabályosan (értsd: hack nélkül) továbbjutni. Ezzel a helyszínnel a vízalatti résznél (a "lánckerekes pálya") találkozhatunk. Ha esetleg Te már rájöttél a rejtély megoldására azonnal hívj!!!

Hardver (és egyéb) igények

A játék futtatásához szükségünk van egy legalább 020-as (nagyobb processzor nem szükséges) AGA Amigára, amely rendelkezik min. 2M chip RAM-al, és kb. 15-20 Mb szabad helyre a merevlemezünkön. A program sajnos a "This game will reboot your computer!" kategóriába tartozik és nem multitask. Mindezekért viszont cserébe gyönyörű grafikát és zenét kapunk. A játékoknál viszonylag ritkán használt hi-res lace felbontást használja, de meglátszik, hogy a készítők figyeltek arra hogy a kép remegése ne legyen zavaró. A megjelenítés egyébként a szóköz billentyűvel átkapcsolható lo-res overscan üzemmódba, amennyiben épp valamelyik katakombában botorkálunk. (Hasznos dolog, ha egy pici kulcsot, vagy éppen egy titkos kapcsolót keresünk). Az átkapcsolás a szigeten történő jártunkban-keltünkben is működik, ekkor az aktuális helyszínre jellemző (álló)képben gyönyörködhetünk. Nem árt, ha értünk egy kicsit angolul is, a sok csata között rendesen el leszünk látva hangulatos átvezetőszöveggel és néhány párbeszédnél sem mindegy, hogy mit válaszolunk, vagy éppen mit kérdezünk. Könnyen előfordulhat ugyanis, hogy egy rossz beszólás miatt pl. békává változtat bennünket egy varázsló. Rengeteg poén is van a játékban, kár kihagyni őket.

A történet

A játékban egy Vantan nevű, Swarci szerű barbárt alakítunk. Nem véletlenül említem az ő nevét, azok, akik ismerik a Conan, a barbár c. filmet rengeteg ismerős motívumot fedezhetnek fel a történet során: komplett párbeszédek, nevek, zenék(!) stb. Nos, főhősünk éppen egy hegy tetején ábrándozik, mikor maga a Halál jelenik meg előtte az égen, irdatlan mennydörgés és villámlás kíséretében. (A játék intrójával nagyszerűen lehet borzolni a szomszédok idegeit, nálam még az utca végén is hallani, ha betöltöm a programot ;-). Erőtlen, elhaló hangon megparancsolja Vantan-nak, hogy menjen a "Lost Legions" nevű helyre(?). Vantan, - jó kalandorhoz illően - elszalad a legközelebbi bibliotékába, ahol megtalálja a választ: a "Lost Legions" valamiféle lerobbant vár egy "Noya" nevű szigeten. Thorgrim fia nem sokat tétovázik: hajót bérel és elindul sziget felé. A hajóút során összehaverkodik egy Bamboola nevű tengerésszel, így már nem egyedül kell szembenéznie a nagy kihívással. Innen kapjuk meg a történet irányítását, hajónk éppen a sziget központi városának, Titangel-nek a kikötőjében horgonyoz. A szigetre érve elkezdünk kérdezősködni a "Lost Legions"-ről és úgy általában a hely történetéről. Némi utánajárás után kiderül: a szigeten furcsa dolgok történnek egy ideje: senki sem képes természetes halállal meghalni, s természetben a félelem és a bizonytalanság uralkodott el. Egy rejtélyes, sötét hatalom sorra pusztítja mindazt, ami élő. Ereje egyre nő, hamarosan nem lesz kivétel és a borzalmas mészárlások nem korlátozódnak csak Noya területére, az egész hitét vesztett világ veszélyben van. Úgy tűnik, újra az Apokalipszis Négy Lovasa jött el földre: a Háború, a Halál, a Dögvész és az Éhezés. Vagy mégsem? Talán még egy, náluk is iszonyatosabb és ősibb pusztító erő szabadult el? Minél inkább elmélyedünk a történetben, minél több emberrel beszélgetünk, annál több eseményszál kapcsolódik a cselekményhez. Minden találkozáskor egy újabb kis titok megoldására kell rájönnünk, mindig újabb részét ismerjük meg Noya történelmének. Ezeket a kis nyomokat afféle mozaikként összerakva jutunk el eredeti küldetésünkig: találkozni Halállal, aki persze egy kis meglepetéssel vár minket... Választ kapunk ugyan néhány kérdésünkre, de kiderül, hogy az igazi kaland még csak ezután kezdődik... Azok miatt, akik egyedül szeretnék végigjátszani a játékot nem árulok el többet, hiszen így a sztori elveszti varázsát. Azok számára pedig, akik nem éreznek magukban elég bátorságot, vagy egyszerűen csak nem tudnak annyira angolul, van egy jó hírem: kizárólag az Amiga Világ következő számaiban elolvashatják a teljes leírást.

A játékmenet

A program szinte minden eleme a klasszikus szerepjátékokra épül: már az intro elején találkozhattunk egy nagyszakállú öregemberrel, aki az utunk végéig elkísér bennünket, ő a mesélő. Egy új helyszínre belépve, tőle kapjuk meg a hely leírását, valamint ő ismerteti majdan a sziget történetét is. Maga a játék kezdetben inkább még a régi szép időkből ismert szöveges kalandjátékokra hasonlít, de micsoda körítéssel! Minden helyszínnek saját zenéje és grafikája van, minden karakternek saját története, mely azonban szervesen illeszkedik a fő sztorihoz. Később átalakul a játékmenet a szokásos rpg-khez hasonlóvá, gondolok itt a 3D-s megjelenítésre, a 90 fokos forgatásra stb. Aki ezt a stílust kedveli, nem fog csalódni: rengeteg harc (és újra csak harc), fegyver, iszonyatos szörnyek

sikolyaitól visszhangzó útvesztők és sok-sok helyszín található a játékban. Lesz összesen 5 féle dungeon (víz alatti is!), sárkányhaton repülés, különböző próbatételek (az egyiket teljesítve félistenné válhatunk), küldetések és sok minden más. Egy a lényeg: nem fogunk unatkozni!

Karaktergenerálás

Nos, itt ilyen nincs... Utunk során sok szereplővel fogunk találkozni, közülük kerülnek ki majd leendő társaink is. A nekünk tetsző karaktereket rá kell beszélnünk, vagy le kell fizetnünk ahhoz, hogy mellénk szegődjenek. Maximum négy főből állhat a party és Vantan-on kívül mindenkit szabadon lecserélhetünk. Fontos viszont, hogy akit egyszer már elzavartunk, többé valóban nem látjuk, gondoljuk meg tehát jól, kitől szabadulunk meg! Készítettem egy listát a játékban fellelhető élőlényekről (csak azokat soroltam fel, akiket bevehetünk a csapatba) helyszín szerinti bontásban.

A lista felépítése: karakter neve, mellette zárójelben tüntettem fel mennyi arany van nála találkozáskor. A számok jelentése balról-jobbra haladva: Strength / Agility / Dexterity / Health / Stamina / Mana / Intelligence / Wisdom / Age. Varázslók esetén szerepel még itt, hogy milyen szintet ért el (öt szint van), és leírtam az induláskor a mágus által már ismert rúnákat is. Ezután a karakternél található fonosabb/értékesebb tárgyakat jegyeztem le, valamint azt, hogyan lehet elcsábítani.

Titangel's pier (Öböl)

Barbarian/Vantan ()
18/11/12/120/100/0/12/9/35
Long sword +2 (kard); Horns(sisak); water container (kulacs)
Sailor/Bamboola ()
15/15/15/125/143/0/8/5/31
Sailors's sword (tengerész kard)

Market (Piac)

Savage/Noah (43)
16/14/13/80/95/0/7/6/28
Zulu Shield (pajzs); Halberd (pallos)

Ninja/Akiro (109+150)
14/17/15/85/120/24/14/12/31 (Level II)
Fireball scroll +5 (tűzlabda varázslat); Bow (íj); 2x Ninja sword (ninja kard)
Le kell fizetnünk. (150 arany)

Druid/Bedtzar (63)
10/13/12/50/60/80/15/16/87 (Level III)
ATRA/SCON/ASTON/SETA/EVA/VIA/ARS/ZULU/KARR/ETRA/ROAS
Medallion of Equllinum (pajzs medál)
Szerezzünk/vegyünk és adjunk neki egy Magic Light +5 varázslatot

Titangel/Tavern (Kocsma)

Mug/Gedryn (80)
10/13/13/55/65/110/16/15/27 (Level III)
ATRA/SCON/SETA/EVA/VIA/ARS/ZULU/KARR/ETRA/ROAS

Healing scroll +5 (gyógyító varázslat); 2x Fireball scroll +4;
2x Fireball scroll +5; Medallion of Equllinum
Csókoljuk meg. (de tényleg!!! .-)

Barbarian/Tvorak (30)
16/15/10/129/96/0/7/5/31
Barbarian armour (páncél), Iron shield +2 (pajzs); Long sword
Mondjuk azt, hogy nem kincsvadászok vagyunk

Viseman/Kallak (15)
10/11/10/55/65/60/14/13/42 (Level III)
ASTRA/ASTON/SETA/EVA/ARS/ZULU/KARR/ETRA/ROAS
Fireball scroll +2; Healing scroll +5; Medallion of Equllinum
Adjunk neki egy kardot.

Barbarian/Keryn (117)
16/13/15/80/95/0/8/6/25
Barmarian Helmet (sisak); Long sword
Hazudjuk azt, hogy kincsvadászok vagyunk.

Luea/Village felds (Mező)

Peasant/Willar
9/11/15/45/50/0/9/7/43
1000x Bread (kenyér hegyek..)

Ranger/Avatil (10)



13/19/21/65/85/30/14/12/33 (Level II)
ATRA/SCON/EVA/ARS/ETRA/ROAS
Medallion of Equllinum
Vegyünk neki egy elf íjat.

Luea/Tavern

Knight/Rikaard
14/12/12/85/50/0/11/10/26
Halberd; Leather armour (páncél); Chain leggings (lábszárvédő)
Bull helm (sisak)

Bard/Iwiyra (15)
12/17/16/55/65/0/9/8/36

Luea/Church (templom)

Amazon/He-Klaa
4/4/6/17/24/94/30/24/14 (Level IV)
ATRA/EVA/VIA/SET/ARC/ARS/ZULU/KARA/OTRA/ETRA/ROAS/EXTRIS
Neklace of Crya (nyakék)

Arnoy/Tavern

Maiden/Red Sonja (70+75)
14/19/17/85/175/0/10/10/25
Barbarian helmet (sisak); Barbarian armour.
Medallion of Equllinum
Barbarian axe (balta); Arthur's shield (pajzs)
Fizessük le. (75 arany)

Elf/Piram (60)
12/20/20/70/75/20/12/12/33 (Level I)
ATRA/ETRA
Bow of elves (íj); Healing scroll

Legionary/Piracins (15)
13/14/15/70/75/0/11/10/31

Arnoy/Shop (Bolt)

Mage/Glanter (54)
8/12/10/50/65/65/15/25/54 (Level II)
Strom wand (varázsbot); Fireball scroll +2; Healing scroll +4

Lake of Belcoon (tó)

Aqurawtoo (130)
17/15/14/80/95/0/10/11/273
Foxblood (valami bárdszerűség); Poseidon teeth (szigony a cápák ellen)

Old Steel Mine (Régi acélbánya)

Caveman/Murgaa (3500!)
21/9/15/70/85/0/4/2/9
Adjunk neki valami "csillogó" tárgyat, és egy iránytűt (compass)

Személy szerint a klasszikus felállást javaslom, azaz előre két "bika" harcos: Vantan ugye adott, társként pedig Red Sonja, vagy a Ninja nagyon jó. Hátulra a varázslók: én Gedryn-t és Bedtzar-t választottam.

Kezelés, irányítás

Amikor a felszínen kalandozunk, három fő részre oszlik a képernyő. A felső részen láthatjuk az aktuális helyszínre jellemző képet, amely általában egy olajfestményszerű grafika, néhány helyen raytrace effekttel fűszerezve. Ez alatt találjuk a party irányítására szolgáló ikonokat (ezek attól függően, hol járunk - változhatnak) és a csapat tagjainak portréit. Végül a legalsó 1/3-ad részen jelennek meg a helyszínek leírásai, valamint a párbeszéd is itt folyik. A párbeszédeknél bal egérgombbal le tudjuk "lőni" egy sokat beszélő szereplő mondókáját, a jobb egérgombbal kattintva pedig továbbléphetünk a következő mondatra. Nézzük részletesebben az irányító ikonokat, balról jobbra haladva (Az egyes aktivokból a jobboldali egérgomb segítségével

	A	B	C	D
1	ATRA 10 FIRE	SCON 65 DIRT	ASTON 40 SKY	SETA 65 WATER
2	EVA 70 MATERIAL	VIA 100 NONMATERIAL	SET 45 SOUL	ARC 45 FLESH
3	ARS 50 THOUGHT MAN	ZULU 20 BEAST	KARR 300 GOD	OTRA 150 DEMON
4	ETRA 100 CREATION	ROAS 100 DESTRUCTION	ATUS 150 CHAOS	EXTRIS 300 COSMOS

léphetünk vissza):

Zöld szem: Ennek segítségével tudunk jobban körülnézni a helyszínen, azaz ezt használva részletesebb leírást kapunk a környékről. Fontos! Néhány helyen ezt a gombot kell használnunk, ahhoz hogy meglássunk egy, esetleg rejtőzködő karaktert. (pl Lost Legions-nál a varázsló)

Kék szem: Egy helyszínre belépve kiválszthatjuk kivel akarunk "közelebbi kapcsolatba" kerülni, azaz: jobban megnézhetjük maguknak (újabb szem). beszédbe elegyedhetünk vele (száj), átnyújthatunk neki egy tárgyat (kéz), eladhatunk neki valamit (kéz, pénzzel), vagy vásárolhatunk tőle (marok, pénzzel) A beszélgetés a kalandjátékokból megszokott módon történik, vagyis egy felajánlott listából kell kiválasztanunk a szerintünk megfelelő mondatot. A csevej addig tart, amíg el nem köszönünk, vagy egyéb módón (hi Pentiumus! hehehe) véget nem vetünk neki. Szinte mindenkivel lehet üzletelni és egy-két hasznos dologhoz csakis így juthatunk hozzá (pl kötél, cápaölő szigony sth)

Ajtó: Segítségével tudunk egy városban a különböző helyszínekre eljutni, használatakor kapunk egy listát arról, hogy éppen hová mehetünk. Azokon a helyeken, ahol értelme van, ezt használva a dungeonokba léphetünk be.

Pajzs: Bárhol letáborozhatunk és egy karakter kiválasztva a következő funkciókat érhetjük el: Megézhetjük a karaktert jellemző tulajdonságok értékeit: erő, életkor, mana stb. (ököl); a nála lévő tárgyak listáját (hátizsák), itt a listából kiválasztva egy tárgyat több információt kérhetünk róla. érték aranyban, súly stb. (kardot néző kigúvadt szem), vagy rákérdezés után eldobhatjuk. A következő ikonnal (villámokat szóró kéz) megtekinthetjük a karakter által ismert rúnákat. (Ha varázsló az illető); A felismerhetetlen szimbólumot (kés+valami) tartalmazó piros színű ikonnal rákérdezés után "kirúgahatjuk" a kiválasztott karaktert. Itt kaptak helyet a lemezműveletek, azaz a játékállás kimentés (lemez+S) és betöltés (lemez+L). A betöltést választva újra is kezdhetjük a játékot, ha akarjuk.

Térkép: Egy külön képet kapunk, ahol a szigetet csodálhatjuk meg madártávlatból. A fontosabb helyszínek neve fel van tüntetve. Ahogy haladunk előre a történetben, egyre több helyszínre látogathatunk el. A listából kiválasztva az úticélt, csapatunk szépen elvándorol a kívánt helyre. A térképen nyomon is követhetjük őket. a party aktuális helyzetét szimbolizáló kereszt segítségével

Játék közben a következő billentyűket használhatjuk:

szóköz - a normál (hi-res) és a teljes képernyős (low-res) megjelenítés között vált.

csak a dungeon-okban működik:

M - a térképet nézhetjük meg vele, ha a varázslat aktív

R - pihi. (néha aludni is kell majd... 8-)

V - kiírja a program verziószámát, valamint azt mennyi aranyunk van

L - elmentett játékállás betöltése

S - játékállás betöltése

<- - a megjelenített üzeneteket felfelé görgeti

F - ki/be kapcsolja a fáklya fényének villódzását

help a kézben tartott tárgyról kapunk információkat

F5 - a zenét kapcsolja ki/be (ha nincs zene, jobb a hangeffektek minősége. Szerintem vétek kikapcsolni)

numerikus billentyűzet

1,2,3 - tárolt varázslatok megidézése
4 - lépés balra
5 - lépés hátra
6 - lépés jobbra
7 - fordulás balra
8 - lepés előre
9 - fordulás jobbra

Helyszínek

A kocsmák (Tavern)

Minden jó kalandor ide tér be először... Éppen ezért nagyszerű hely az ismerkedésre és információszerzésre. Itt van a legjobb lehetőségünk arra, hogy csapatunkat kibővítsük. Vásárolhatunk még némi élelmet, azaz almát és kenyeret is a kocsmárostól, de sok értelme nincs, mert csak a helyet foglalja. Biológiai szükségleteinket a későbbiekben igen egyszerűen kielégíthetjük varázslattal. Nem azzal fogjuk eltölteni az időnket. hogy étellel, meg gyógylötyikkel tömjük a harcosainkat, mit pl. egyéb (ennek ellenére [illegible]



Fireball - Tűzlabda
Lighting - Villám
Magical Light - Mágikus Fény
Heal Wounds - Gyógyítás
Magic Map - Mágikus Térkép
Teleport - Teleportálás
Guild Shield - Védő varázslat
Weaken - Megöli az anyagtalan lényeket
Voodoo - Voodoo varázslat
Feast - Étel, Ital teremtés
Remove Glyph - Csapdá(ka)t eltávolít

A templomok (Church)

A templomokban fogják megtanítani varázslóinknak az általuk még nem ismert rúnákat (villámot szóró kéz ikon). Persze nem ingyen, minden egyes rúnának megvan a maga ára. A játékban csak ezekért érdemes pénzt adni, mert minden mást találni fogunk a katakombákban (csak győzzük cipelni a sok fegyvert). Ezeket viszont csakis itt lehet beszerezni. Jellemző a papokra, hogy az egyik templomban szóba sem állnak velünk, amíg nem adakozunk a perselybe (gyertya ikon). A másik fontos tevékenység, amit a templomokban űznek, az a halottak feltámasztása. Jó pénzért (50 arany) éltre keltik elesett bajtársainkat, csak földi porhüvelyét kell idáig elcipelnünk és megkérnünk a helyi tisztelendőt áldozzon ránk a drága idejéből egy keveset.

A piac (Town Market)

Főképp ruhákat és egyéb csecsebecséket vásárolhatunk és adhatunk el. A kocsmákhoz hasonlóan itt is sok ember található.

A kovácsműhelyek (Blacksmith's)

Fegyverekkel és páncélzattal kereskedhetünk. Megunt és felesleges késeinket, kinőtt páncélunkat stb. itt eladhatjuk

A Sámán(?) (Healer's)

Ő árulja a varázs scroll-okat és egyéb voodoo cuccokat. Rendes fickó az öreg, sokat segít majd... Talán érdemes venni egy Glyph mask-ot.

Varázslatok

Ahhoz, hogy mágusaink varázsolni tudjanak, szükségük lesz a megfelelő rúnák ismeretére, valamint egy varázskönyvre, amibe feljegyzik azokat. Varázskönyv minden varázslónál van alapban, de lehet vásárolni is. A rúnák ismerete nem a könyvhöz van kötve, hanem a személyhez, azaz ha másik könyvet veszünk, karakterünk nem fog tudni se többet, se kevesebbet. Minél magasabb szintet ért el a karakter kasztján belül, annál erősebb és komplexebb varázslatokra lesz képes. Varázsolni csak a dungeon-okban tudunk, mégpedig úgy, hogy a varázsló bal kezében tartott könyvre kattintunk a jobb egérgombbal. Vigyázzunk arra, hogy a jobb kézben ne legyen egyéb tárgy (pl. dobótőr), mert ezeken keresztül nem leszünk képesek a varázslatot végrehajtani. Természetesen a varázsbotok lehetnek a jobb kezben.

Ha tehát rákattintottunk a könyvre, kapunk egy ablakot, ahol az ismert rúnák vannak felsorolva. Ezekből építhetjük fel a varázslatot úgy, hogy rájuk kattintunk. Egy varázslat a következők szerint épül fel:

1. pozíció: az erősség. A legfelső sorban vannak felsorolva a jelei, balról jobbra (1-től 5-ig) erősség szerint, annak függvényében milyen szintet ert el a karakter.

2-5 pozíció: maga a varázslat, ami 1, 2, 3 vagy 4 rúnából állhat.

A "<<" jellel lehet törölni, ha esetleg elrontottunk valamit, a csillag szimbólummal pedig elsütni a varázslatot. A mana csak akkor csökken, ha teljesen "kimondtuk" az igét. Mivel pl. egy heves csata közben elég macerás elővenni a könyvet, kikeresni és beírni a megfelelő rúnákat, három varázslatot eltárolhatunk a későbbi gyors elérés kedvért. (lasd: billentyűzet funkciók).

Tehát írjuk be a tárolni kívánt rúnákat, majd kattintsunk a jobb egérgombbal az oldalt látható 3 tárhely (számozott papírtekercsek) egyikére. Most felsorolom az általam ismert varázslatokat. Igen, ez valószínűleg nem a teljes lista, mivel nem használtam fel az összes rúnát. Annyi viszont biztos, hogy csak ezeket használva végig lehetett játszani a játékot. Ha esetleg valaki többre jött rá, az ne titkolja! 8-). Remélem a mellékelt ábra segítségével érthető lesz a dolog:

A1 B4 - Fireball - Tűzlabda
C1 A3 A4 - Lighting - Villám
A1 C1 Magical Light - Mágikus fény
A3 D2 - Heal Wounds - Gyógyítás
A3 A4 A2 - Magic Map - Mágikus térkép
A2 A4 B3 - Teleport - Teleportálás (a Mágikus térkép kell hozzá)
B1 A3 - Guild Shield - Védő varázslat
C1 C2 B1 B2 - Weaken - Megöli az anyagtalan lényeket
C1 - Voodoo - Voodoo varázslat
D2 D1 - Feast - Étel, ital teremtés
D2 D4 - Remove Glyph - Csapdák eltávolítása



Tippek, trükkök

Ha valakinél nincs elég arany ahhoz, hogy megvegyen valamit, akkor a társak kölcsön fognak neki adni vásárláskor. (Egyébként az aranyat nem lehet elszedni másként). Ezt jól kihasználhatjuk azzal, hogy valakitől (akire már nincs szükségünk)

Evil's Doom



kölcsönkérjük az összes pénzét, majd kirúgjuk a csapatból..

Ha valakit megölnek felszedhetjük az aranykészletét. Sőt ha elvisszük egy templomba, ott 50 aranyért feltámasztják és még a pénze is "újraéled"..

Ha valakit megvesztegettünk és bevettünk a csapatba, akkor az odaadott pénzzel csatlakozik hozzánk, tehát nem kerül semmibe

Ha befejezzük a játékot többször mentsük ki a játékállást, így nagyobb az esély arra, hogy onnan folytassuk, ahol abbahagytuk.

A varázslókkal ne kötözködjünk: tényleg békává tudnak változtatni. (Egyszer azért érdemes megnézni, mert szép.)

Gyors bejutás az első dungeon-ba: Érdeklődjünk a Titangel-i kocsmárostól a Lost Legions-ról, mire ő megmutatja a térképen hol található. Menjünk oda, majd hallgassuk végig az öreg varázsló meséjét, aztán irány lefelé...

Az öbölben, a varázslótól szerezzük meg a varázskardot (Worpal Blade), mert különben rövid életünk lesz az első katakombában..

A Magic Map varázslat mindig legyen aktív. Szépen látszik rajta, az összes állfal, és rejtett kapcsoló.

Iránytűt ne vegyünk, szerintem felesleges és drága.

A dungeon-okból bármikor kijöhetünk, csak mindent vissza kell pakolnunk kezeinkből a hátizsákba. Van néhány tárgy, amit nem tudunk magunkkal kihozni. Ezek használatának úgyis csak az adott helyszínen van értelme.

Ha egy kulccsal már kinyitottunk egy ajtót, mindig próbáljuk meg kivenni a zárból, mert egy kulcs sok esetben több zárhoz is jó!

Minden tárgyat nézzünk meg! Sok fegyver rendelkezik "varázstöltettel" és csak akkor töltődik fel, ha kézben tartjuk.

A cikk elején említett probléma (a víz alatti pálya, ahonnan nem lehet továbbjutni) orvoslására egy későbbi szám cheat rovatában közöljük a gyógyírt, mert lapzártáig nem sikerült állást mentenem...

Befejezés

Hát, mostanra ennyi lett volna... Remélem, ennek a kis ismertetőnek a segítségével mindenki nekivág a játéknak egymaga. Már csak azért is, hogy megnézze a gyönyörű outro-t. Ha esetleg valaki mégis elakadna, annak elárulom, hogy a következő számokban elmesélem Vantan teljes történetét. Véleményem szerint a játék megérdemelné, hogy felkarolja a Titancomputer, amely tervbe vette a program feljavított(!) változatának kiadását. (Bővebb információ: http://www.titancomputer.de) Ha szeretnéd támogatni az ügyet, töltsd le az Aminetről azt petíciót (/docs/misc/EvilsDoomSE.lha), melyet azért fogalmaztam meg, mert én nagyon várom a játék kiadását. A program a "mindenkinek kötelező" kategóriába tartozik és bőven megérdemli, hogy megvásároljam ha megjelenik.

Ványi Péter
stone@softhome.net

Evil's Doom

Mínusz

- bizonytalan állásmentes
- csak a gép újraindításával működik

Plusz

- gyönyörű grafika és zene
- izgalmas, jól kitalált történet
- újszerű játékmenet

Gépigény

AGA, 2Mb chipram, 15-20 Mb hely a merevlemezen

Összegzés

Az Evil's Doom egy igazi Amigás játék!

94%

Networking #3

Az első számban végigvettük az AmiTCP installálását és konfigurálását. Legutóbb az AmiTCP-hez és Miami-hoz illeszthető FTP, NFS szerverekről (démonokról) volt szó, most továbbiakat nézünk meg.

A Samba egy UNIX-okra fejlesztett SMB szerver. A fejlesztés célja az volt, hogy a UNIX szerverek fájl és nyomtató szolgáltatásait egyszerűen elérhetővé tegye a vindóz kliensek számára. Aki esetleg nem tudná: minden vindóz tartalmaz egy ilyen SMB szervert és klienst, e miatt a legegyszerűbb pécé oldalról nézve a konfigurálás, UNIX és Amiga részről már nem annyira egyszerű az SMB beállítása, erről lesz most szó.

Nézzük, mi is kell egy samba install-hoz. A kliens oldalon egy pécé lesz, a szerver pedig az Amiga. A kapcsolat csak egyirányú lesz, az Amiga fájlokat akarjuk a pécén látni.

Nézzük először a kliens oldalt. Kell egy win9* vagy NT-s pécé. A hálózati beállításokban fel kell telepítve legyen a hálózati kártya driver, a protokollok közül a TCP/IP. Az IP beállításoknál ne engedjük a DHCP-t beállítani, statikus IP címet adjunk meg, ugyanolyan submask szerintit, mint ami az Amigáé (pl. ha az Amiga 171.31.240.41 volt ez legyen 171.31.240.42, a submask 255.255.255.0). A közhiedelemmel ellentétben nem kell a NetBEUI protokollt telepíteni, az Amiga úgyis csak IP-t tud, sőt nagyobb hálózatokban nem is ajánlott, ugyanis broadcast elvű protokoll, ami feleslegesen nagy hálózati forgalmat képes produkálni. Az ügyfelek közül a Microsoft Netwoks ügyfélnek (SMB kliens) és Microsoft Networks fájl- és nyomtatómegosztásnak (SMB szerver) kell telepítve lenni, továbbá nem árt csinálni egy megosztást. A NetBios név legyen pc.

Amiga oldalon az AmiTCP-nek kell installálva lenni, a múlt alkalommal összeállított konfiguráció megfelelő indulásnak. Az Amineten a comm/tcp könyvtárban található egy samba, de mi nem ezt fogjuk használni, mert csak stand-alone módban (inetd-től függetlenül) indítható. A comm/net alatt található samba-t fogjuk használni mert ez a stand-alone mellett inetd szerverként is használható és a doksija is teljes. A sabma-nak kell még az ixemul.library és az ixnet.library is

Az installálás kézzel fog történni, a letöltött sabma1.9 nem tartalmaz install script-et, a mellékelt leírások alaján installálható. A samba-hoz egyébként részletes dokumentáció és példakonfiguráció is tartozik, ezekben részletes leírást találhatunk mindenről. Ajánlatos az AmiTCP konfigurációs fájlok mentése - ha nagyon elrontunk valamit, vissza tudjunk állni a kezdő állapotra.

Először is hozzunk létre egy samba könyvtárat az AmiTCP:-ben, majd másoljuk ide a teljes samba csomagot. Az AmiTCP-be illesztés két szerver installálását jelenti. Az egyik az nmbd - netbios névszerver és browser, másik az smbd szerver ami az SMB szolgáltatásokat adja. Az .addon fájlok példákat

adnak az AmiTCP konfigurálásához. Kezdjük a services-zel. A db/services-be a következő sorokat kell írni:

```
# This is for Samba

netbios-ssn    139/tcp
netbios-ns     137/udp
```

Vagyis a 139 és 137-es portok a két szerver számára fenntartottak. Ez egyébként pécén is így van. Az inetd.conf-ba a következő sor kerül:

```
# This is for Samba

netbios-ssn stream tcp nowait root AmiTCP:samba/bin/smbd smbd
```

Az SMB szervert tehát az inetd indítja majd, ahogy az imént beállítottuk a 139-es porton fog figyelni. A netbios name servert viszont stand-alone módban kell indítani, méghozzá az inetd előtt. Ez azt jelenti, hogy nem az inetd fogja indítani, hanem a startnet scipt-be kell beírni az inetd indítása előtt a következőt:

```
: Set up a suitable directory for temporary files. This should also be done
: before starting inetd!
Set TMPDIR /T
assign etc: AmiTCP:db
: Start nmbd (the NetBios name server). -n specifies your NetBios name.
Run <>NIL: AmiTCP:samba/bin/nmbd <>NIL: nmbd -D -n amigal
```

Vagyis nmbd daemon módban induljon el, és amigal NetBios névvel.

A példa konfigurációs fájlok miatt ajánlott még egy pcguest user létrehozása jelszó nélkül, ezt az AmiTCP installer-ével hozhatjuk létre a korábbi számban ismertetett módon.

A lib/smb.conf konfigurációs fájllal állíthatjuk mindkét szerver működését. Szerencsére van egy példafájl, ami alapján felépíthetjük a saját konfigurációnkat. Egyelőre ezen csak annyit változtassunk, hogy a workgroup-ot állítsuk át a pécésen lévőre, a dead time-ot vegyük nagyobbra és valamelyik mintamegosztást állítsuk be úgy, hogy a gépünkön egy valós könyvtárra mutasson. Ha minden jól sikerült, akkor a pécén - elnézést az undorító vindózos kifejezésért - a "hálózatot tallózva" megjelenik a beállított amigal netbios név és alatta a beállított megosztások. Ha nem (általában nem), akkor a számítógép keresés menüponttal keressük meg, ha ez sem sikerült, akkor a futtatás menübe egyszerűen írjuk be \\<IP-cím> -et ahol az <IP-cím> az amigal IP címe. Az amigal megosztása meg fog jelenni, mintha az egy másik pécé megosztása lenne. Ha nem működik valamiért a dolog, akkor érdemes a samba/log-ban lévő log-okat tanulmányozni, ha működik, akkor örülhetünk és elkezdhetjük az smb.conf állítgatását.

Ehhez először nézzük meg az egyes szerverek szerepét és működését. Az nmbd egy NetBios névszerver. Alapvető feladata, hogy az -n paraméter után megadott nevet - mint NetBios nevet - az smb.conf-ban beállított workgroup-on belül "hirdesse". Ha nem adunk meg nevet, akkor az AmiTCP-ben beállított hostnevet fogja venni. A neveket egy master browser gyűjti egy workgroup-on belül. Az ő feladata a nevek bizonyos időközönkénti begyűjtése és az összegyűjtött adatok nyilvántartása.

A "hálózat tallózásakor" tulajdonképpen a master browser által produkált adatokat látjuk. Ezek a táblák csak bizonyos időközönként frissítődnek (talán 10-15 perc), e miatt van, hogy az Amigánkat a hálózatra kötés után a pécé nem látja. Ki lehet kerülni a browser szolgáltatást, mint ahogy erre fentebb mutattam egy megoldást. A master browser az a gép lesz, aminek az os level paramétere a legmagasabb, ez a win-es rendszereknél alacsony érték (0-5), NT-nél 32. Egyenrangú gépek esetén véletlenszerűen dől el, sőt olyat is láttam már, hogy nem dőlt el - ilyenkor nem lehetett a "hálózatot tallózni". Ha azt akarjuk, hogy az amigal legyen a workgroup master browsere, állítsuk az os level-t egy magas értékre.

Az smbd szerver biztosítja a fájl- és nyomtatómegosztást. Szinte az összes sor az smb.conf-ban az smbd-t paraméterezi, az nmbd-nek csak néhány paramétere van itt. Az smb.conf egy összetett konfigurációs fájl, szekciókból épül fel. Az első ilyen a [global], ahol az általános paraméterek állíthatók. A paraméterek nevei elég beszédesek, csak a fontosabbakat szeretném ismertetni. Az os levelről már volt szó, ez az nmbd egyik paramétere. Fontos beállítani a workgroup értékét arra a munkacsoportra, amiben a pc is van. A dead time értéke alapértelmezésben 5 perc - ez idő után elveszíti a kapcsolatot az amigal géppel a pc olyannyira, hogy nekem nem is sikerült, csak az AmiTCP újraindításával azt újra létrehozni. Létezik még többek közt homes, printers szekció is, minden szekcióban más-más paraméterek használhatók. A mellékelt példában csak néhány szerepel ezek közül. Megosztást úgy hozhatunk létre, hogy létrehozunk egy új szekciót a kívánt megosztás névvel és azt felparaméterezzük például a következő módon:

```
[SYS]
comment = SYS
valid users = pcguest
path = /SYS/
read only = no
public = yes
browsable = yes
guest only =
```

A fenti szekcióval megosztom a teljes SYS volume-ot írásra-olvasásra a pcguest-nek (vagyis akárkinek), a megosztás mindenkinél fog látszani, nem kell hozzá jelszó. Számos egyéb paraméter megadható még, úgy kb. 80-at számoltam össze - ezt most inkább nem ismertetném. Ha nem pcguest-et adok meg, akkor ellenőrzi, hogy a vindózba bejelentkezett user-nek van-e joga az adott megosztásra, pcguest esetén ez nem történik meg

Lehetőség van a pc megosztások amigal-en történő matatására is. Ekkor szerepcsere van - a pc-s SMB szerver dolgozik, az amigal a kliens. Sajnos a megosztások csak egy smbclient nevű programmal kezelhetők, aminek korlátozottak a lehetőségei. Az

smbclient -L pc -I <pcIP-címe>

parancs megadásával a pc-n lévő megosztások listázásra kerülnek.

Érdemes az -I kapcsolóval az IP címet is megadni, egyébként nekem nem nagyon találja meg csak NetBios név alapján a pc-t. A parancs segítségével az amigal-en lévő megosztások (amit beállítottunk az smb.conf-ban) is listázhatók. Az

smbclient \\pc\C -I <pcIP-címe>

parancs kiadásával a pc C megosztásába léphetünk be, persze ha előzőleg csináltunk ilyen megosztást. Egy smb> promptot kapunk, ahol az ftp-hez hasonló parancsokkal fel-le tölthetünk, fájlokat és szinte minden fájlműveletet elvégezhetünk. A help parancs kiadásával részletes listát kaphatunk a kiadható parancsokról, ha meguntuk, az exit-tel léphetünk ki. Sajnos nem találtam olyan lehetőséget, hogy egy pc-megosztás az AmigaNetFS-hez hasonlóan mount-álható legyen és mint új volume jelenjen meg.

A pc-ről mért fájl átviteli sebesség teszt jó eredményeket mutatott - a sebesség alig marad el az ftp-től. Végezetül egy-két hasznos tipp a beállításokhoz:

- Ne hozzunk létre túl sok számú és túl mély könyvtár struktúrájú megosztást, mert jelentősen lassítja a browse-olást.

- Installálás után a példa smb.conf fal teszteljünk, csak akkor állítsuk el a benne lévő paramétereket, ha a teszteléskor jól működik minden.

- Ha nem akarunk a jogosultságok beállításával sokat törődni használhatjuk minden megosztáshoz a pcguest usert - ekkor nem fog jelszót kérni.

Ennyit mára a samba-ról. Eltekintve a bekapcsolás utáni browse-olásos problémától, hogy a gépek nem látják NetBios-on keresztül egymást, viszonylag jól használható. Szerencsére nagyon jó dokumentáció van mellékelve, akit komolyabban érdekel a dolog, utánanézhet olyan dolgoknak, amiről itt nem esett szó - például winpopup üzenetek küldése, nyomtatók megosztása.

Misku/GADGET

Pécékre már számtalan Linux-változat létezik (Debian, RedHat, SuSE, Slackware, stb...), de mivel a rendszer adaptálható más rendszerekre is, ezért jogos a kérdés: Miért nincs Amigára is belőle néhány tonna? :) Nos, konkrétan nincs egy sem, hanem a 680x0-os processzorokra van, ESETLEGESEN Amigás kiegészítésekkel, mivel ez a proci nem csak az Amigákban zúz. A PPC-rendszerekre is létezik Linux, és itt is készül már az Amigás port, APUS néven.

Én konkrétan a Linuxok közül a Debian változatot fogom kitárgyalni, már csak azért is, mert ez van meg, valamint ehhez értek úgy-ahogy.

DEBIAN LINUX M68K

Avagy Linux, Amigán?

A Linux az UNIX operációs rendszer ingyenes, "szabadon terjeszthető" változata, aminek első változatait Linus Torvalds egyetemista készítette el. Azóta a srác már valószínűleg végzett, tehát a fent leírtak csak részben igazak. :)

Maga a UNIX az AT&T Labs. eredetileg belső használatra szánt oprendszere volt, amit később közprédára is adtak, igaz nem egészen ingyen. A rendkívül rugalmas rendszer majdnem teljes egészében C nyelven íródott, így más rendszerek számára is elérhetővé vált. Nagyon sok "nagy" cég ezt választotta operációs rendszerül (pl. SUN, Silicon Graphics) és nagyon sokan elkészítették a saját, free változatukat, amik igen sokban megegyeznek a "nagy" változatokkal, viszont nem jogosultak a UNIX név használatára. (igaz, a nagyok sem igazán :) Ezekből a kisgépeken (van, ahol a számítógép a szekrény méretnél kezdődik :) a legelterjedtebbek a Linux változatok, valamint a BSD (Berkeley Software Distribution) variációk.

A Linux rétegei a hardware-t héjszerkezet-szerűen fogják közre. Középen, mintegy mag-szerűen van a hardware, ezt fogja körül a KERNEL. Ez az a réteg, ami közvetlen kapcsolatot tart a hardware-rel. Ez tartalmazza a hardware-függő megvalósításokat, alapvető drivereket, amik modulárisak lehetnek, tehát a rendszer bootolás alatt is betöltheti akár őket, de ez nem törvényszerű. A kernel eléggé "kemény" csak kérni lehet tőle, amit vagy megcsinál, vagy nem, viszont ha meg akarjuk kerülni, azt nem engedi, és ez legtöbbször (!) sikerül is neki.

A kernelt fogják közre a segédprogramok, azaz utility-k. Ezek konfigurálásra, beállításokra, alapvető dolgok elvégzésére valók. Ezeket megkerülni szintén nem nagyon lehet, vagy ha mégis, akkor meg egyszer megírtuk ugyanazt az utility-t :) Ezek lényegében a Linux PARANCSOK.

A következő réteg a SHELL, amiből többféle is van. Egyfajta parancsértelmezőként működnek, és egyszerűbb programokat (shell script) is lehet segítségükkel készíteni. A legelterjedtebbek a Bourne Shell (BSH), Bourne Again Shell (BASH), C Shell (CSH), stb. A Shell-t userként nem lehet megkerülni, ugyanis ebbe firkáljuk a parancsainkat viszont az "alkalmazások" (hűha) megkerülik, mert ezek utility-ként viselkednek.

Az utolsó réteg lehet egy program, ami épp fut, megkerülheti a shell-t, és a rendszerutility-ket, vagy a kernelt használhatja.

A Linux teljesen multitask rendszer, virtuális memóriakezeléssel, amihez Amiga esetében MMU-t használja, tehát sajnos 68030 alatt nem igazán használható, ha csak nincs a processzorkartyán külön MMU, ami kicsit ritka (de létezik!).

Azt a képernyőt, ahol a parancsainkat kiadjuk, konzolnak vagy terminálnak hívjuk. Alapértelmezésben hat konzolt használhatunk. A Linux nem csak karakteres konzollal kezelhető, hanem az X-window rendszerrel is, ami egy kliens-szerver alapú grafikus felület, eléggé jól használható kliensekkel, azaz GUI-t használó programokkal. Amigán természetesen az ECS és az AGA mellett támogatja a Cybergraphix, Cirrus Logic kártyákat ... szabadon (talán kicsit nagyon is!) konfigurálható felbontásokkal.

A hangtámogatás is megoldott, a Paula DMA drivere belefordítható a kernelbe, amit igyekszik használni is ott, ahol lehet. Nem lehetetlen a hangkártya driver elkészítése sem, és lehet, hogy erre is történtek már lépések.

A Debian Linux 2.0 Amigás verziója mindent tud, amit "nagy" társai, azaz majdhogynem az összes Debian Linux-ra megírt program fut rajta, ami persze 68K processzorra van fordítva. Internetezni, zenét lejátszani, rajzolni (GIMP rulez, hehe nyugodtan lehet vele, csak sajnos a áttehetőségnek ára van: csak erőgépeken futnak a C-ben megírt, processzorigényes cuccok. Persze ez nem azt jelenti, hogy egy egyszerű iRC-klienshez 68040 ajánlott, hanem mondjuk a GIMP képmanipuláló programhoz nem árt egy 040-060, valamint egy grafikus kártya.

Linux alá játékok is léteznek, bár senki se várjon nagy bonyolultságot, csillogó-villogó többezer színű ...eket, mivel ez nem egy "apróprogram" (ware nélkül) "ablakok" Amigás portja. Mindenesetre ... Doom, Abuse, Heretic, stb... eredetileg Linuxo változatai vannak átírva Amigára.

Mindent összevetve a Linux egy korszerű operációs rendszer, ami ingyenes volta miatt is egy jó alternatíva az AmigaOS mellett.

Nagy vonalakban elmondható róla, hogy előnyös, mert:

- korszerű,
- ingyenes,
- ... géphez igazítható
- nem lóg ki a "sorból" az operációs rendszerek ...en,
- folyamatosan fejlesztik,
- többfelhasználós, multitask, virtuális memóriával,

..és még jópár, ám de hátrányai is vannak:

- nem igazán felhasználóbarát, bár intelligens,
- a telepítésénél nagyon figyelni kell,
- teljesen nem váltja ki az AmigaOS-t, viszont párhuzamosan nem használható
- bizonyos funkcióihoz erőgép kell,
- eléggé el tud terpeszkedni a winchesteren, ha nem vigyázunk :)

...és még biztos van, de nem akarom most annyira szidni, mivel több előnye van mint hátránya.

Nagy vonalakban ennyit az ismertetéséről, és most a ...tkező részben jöjjön egy tipphalmaz, amiben most az installálásról fogok néhány eléggé hasznos tippet leírni, hogy ne szívjanak akkorákat azok, akik jóhiszeműen megpróbálnának "kikezdeni" vele. >) (mint amekkorákat én szívtam :)))

Tehát:

Installálás előtt a partíciókat IGENCSAK AJÁNLATOS előkészíteni, mivel a Linux fdisk jével ... tolni a már meglévő partíciókat. Tehát ... alatt, a HDToolBox-szal az erre szánt partíciókat az alábbiak szerint kell beállítani

A rendszerhez két partíció MINIMUM ajánlott, a SWAP és a ROOT. A swap partíció mérete a fizikai RAM méretének kétszerese, ám 40 megánál több ne nagyon legyen 20 mega alá nem értemes menni. Lehet SWAP nélkül is használni de ezt inkább felejtsük el. A ROOT méretére nincs megkötés, talán csak az hogy 100 megánál alább ne adjuk. 20 mega elméletileg elég, ám de ez csak az alapokat tartalmazhatja

A partíciók a következő szabályok alapján vannak elnevezve Linux alatt:

- Az első SCSI winchester neve "sda" (címirányban!)

- A második SCSI neve "sdb", stb..

- Az első IDE winchester neve "hda" a másodiké "hdb", stb....

A partíciókat egy szám jelzi az adott egység neve mellett. Például, az első partíció neve az első IDE winchesteren: hda1, a másodiké hda2, stb....

A HDToolbox indítása után válasszuk ki a már kijelölt partíciót, majd az "advanced options"-ban és a "change" gombbal a következőket kell megadni:

A ROOT partícióra:

- A filesystem neve "Custom filesystem" vagy "Reserved Filesystem" legyen (HDToolbox függő),

- z "identifier" értéke "0x4c4e5800"

- az "auto-mount this partition" és a "custom bootcode" NE LEGYEN bejelölve,

- a "reserved blocks" értéke "2" start és "0" end értéke legyen.

A SWAP partícióra ugyanezek igazak, azzal a kivétellel, hogy az "identifier" értéke "0x05357500" legyen.

A két partíció nem muszáj, hogy ugyanazon a winchesteren legyen. Ha több partíciót is akarsz, akkor ugyanúgy kell megcsinálni, mint a ROOT partíciót.

- ezek után ÍRD LE, hogy Linux alatt hol vannak ezek a partíciók, erre szükséged lesz az installáláskor.

- Menj vissza a főablakba, és a "save changes to drive" előtt ellenőrizd a dolgokat inkább, majd mentsd el a változásokat.

- A Debian Linux 2.0-hoz a disztribúcióval járó rescue.lha-t csomagold ki. (keletkezni fog egy könyvtár "debian" néven - ajánlott a gyökérkönyvtárba kibontani) majd a base2.0.tgz file-t (disztribúció része!) mozgasd a keletkezett debian könyvtárba, és ne nevezz át semmit sem.

- Jegyezd fel a base2.0.tgz útvonalát, kellení fog az installálás során.

- az installálást az ikonra kattintva indítsd el.....de ezt talán majd legközelebb.

A következőkben erről bővebben is írni fogok, innentől már az installálást egy Linux alatt futó program végzi, ami eléggé követhető, persze mindez angol nyelven.

Mindennek ellenére a következőket szeretném kikötni, hogy felelősséget NEM vállalok az itt leírtakért, nekem és pár haverom gépén működött, ha valaki figyelmesen csinálja, neki is fog. A hozzáértőktől pedig elnézést kérek, ha hülyeséget írtam volna, de ezek saját tapasztalaton és információgyűjtésen alapuló dolgok voltak.

Ha kérdéseid vannak, nyugodtan írjál levelet, vagy keress meg, ha tudok, válaszolok.

Bujdosó "Artlace" Artur
artlace@usa.net

A szerkesztőség közleménye

FIGYELEM!

MÉG MINDIG NINCS SWIFTY MOJUZ, ÉS EGY DARABIG (kb. 2-300 ÉV) NEM IS LESZ!

MOST MÁR VÉGE, UGYE???

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt az amigavilag@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevékenységet hirdetnél (pl. „eladó CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetési árakat.

A hirdetés szövege:

- -

- -

- -

- -

A címed:

- -

Remélem, senki nem követte még el azt a szarvashibát, hogy egy pc-s boltban keresett scannert Amigához. A válasz ugyanis 99%-ban az lenne, hogy "olyat mi nem tartunk". Dehogynem, legfeljebb nem tudnak róla!

A Scanner és az Amiga

Az első scannerek még az Amiga 500-ashoz jelentek meg. A gép bal oldalán lévő (hátha valaki még nem tudja...) SCSI bővítőportra (esetleg a párhuzamosra) voltak köthetők, általában fekete-fehér/szürkeárnyalatban szkenneltek, és szinte kivétel nélkül kéziek voltak.

Tényleg, most "scannel", vagy "szkennel"? Legyen inkább "beolvas"?

Valamikor 1996-97 táján erősen zuhanni kezdett a scannerek ára. Ma már - egy-két hagyományosan erős (árú) típus kivételével - mind 30-60ezer Ft közötti áron kapható. Sajnos nem mindegyik típus használható Amigával. Scannert csakis úgy vegyél, hogy előtte megnézted, létezik-e hozzá amigás driver! A cikkben felsorolok majd néhány típust, próbálj ezek közül választani

Néhány éve csak az ADPro és az ImageFX rendelkezett saját scanner modullal, melyek főleg az EpsonGT (és Scanjet) család tagjaival működtek együtt. Az említett scannertípus a mai napig az egyik legjobb (és legdrágább) A GT5000-es sajátossága például, hogy párhuzamos és SCSI interfésszel is rendelkezik. Láttam már olyan 5000-est, ahol a párhuzamos kábel egy Amigára, a SCSI kábel meg egy másik számítógépre volt kötve. A scanner pedig épp oda küldte a képet, ahonnét megkérték rá.

Ezt a típust leszámítva általában elmondható, hogy a párhuzamos porton működő scannereket nem lehet Amigán használni, egyszerűen azért, mert nincs hozzájuk megfelelő illesztőprogram. Az IOBlix kártya készítői ígérik, hogy a helyzet hamarosan megváltozik majd.

Jelenleg több Amigás programot fejlesztenek, melyek a scannelésre szolgálnak. A Photoscope és a Scanquix boltokban kapható és minden igényt kielégítő program (színes fénymásolás, plug-in rendszer stb.), a most bemutatásra kerülő Scantek viszont shareware program, és ugyanúgy bánik a scannerekkel, mint drágább társai, csak épp nem nyújt annyi plusz szolgáltatást. Meg kell említeni a BetaScan-t is, ami szintés shareware program, szolgáltatásaival pedig valahol a Scantek és a kommersziális programok között helyezkedik el.

Mielőtt bemutatnám, előbb szeretnék néhány sort írni tesztscannerünkről, ami nem más, mint egy

Mustek Scanexpress 6000SP

scanner.



Eladó egy 2x/4x (W/R) SCSI cd író. Nem sokat használtam, jó állapotnak örvend. Elvileg van hozzá egy Adaptec 1542-es ISA-s kontroller is - persze ha kell - nekem annyira nem. Ha lehet, együtt adnám el emiatt is. Ajánlatokat várok a **mr.fox@freemail.c3.hu**-ra.

Van egy Picasso II-em eladó.

Érd.: **szucs_@elender.hu**

Eladó egy rossz (de javítható!) EPSON LQ100-as 24-tűs nyomtató, traktorral 10e Ft-ért.

Valamint:
Eladó egy rossz (de javítható!) JVC 14.4kbit/s modem 2e Ft-ért. (2.5 éves)

Érdeklődni lehet mind a kettőért:

Szabó Gábor
h736052@sirius.cab.u-szeged.hu

RCA-120 órás bővítő 4M fastrammal (8M-ig bővíthető) eladó.

Érd.: **(32) 312-716 vagy nemtom@is.hu**

ELADÓ: Amiga500, 2MB RAM, winchestervezérlő, 210MB merevlemez, joy, 100db lemez+tartó, modulátor, +1 táp, aktív hangfalpár.
KERESEK: Amiga 1200-ast merevlemezzel, CD-vel, monitorral (ha lehet, Commodore-ral)
Érd.: 06-30-2002045 15 órától

ITT A TE APRÓHIRDETÉSED IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!
(a júniusi számban a május 30-ig beérkezett apróhirdetések jelennek meg)

A Scanner & az Amiga

Ez a Mustek család egyik legújabb tagja. A legtöbb scanerhez hasonlóan ez is A4-es, asztali scanner, és 1-PASS, azaz egy színes képet egyetlen húzásra be tud olvasni, nem kell neki háromszor végigmenni rajta, mint régebbi társainak.

A 6000SP igen gyorsan benyalja a képet, ráadásul az új, hideg csöves technikának hála az élettartama több tízezer óra. Ki sem kell kapcsolni, hiszen nem fog kályhát játszani, ha áram alatt van. Megjegyzem, nem is lenne könnyű kikapcsolni, mivel nincs rajta ilyen célt szolgáló gomb...

Maga a scanner alig másfél kiló, úgyhogy egyáltalán nem elvetemült dolog, ha néha a hónod alá csapod és átballagsz a haverhoz vele, vagy magaddal viszed egy partyra. Akár a többiek, ez is külső SCSI csatlakozóval lett ellátva. A SCSI ID-je sajnos fix, nem módosítható (6).

Mi Blizzard SCSI kittel, FastlaneZIII-mmal és a CyberstormPPC UWSCSI host adapterével teszteltük a scannert, minddel hibátlanul működött. Igaz, a Fastlane használatánál az adatokat kb. félmegás darabokban köpte ki magából, ami nagyritkán látható csíkokat eredményezett a képen. Sajnos nem mindig, ezért nem tudjuk eldönteni, hogy ez a kártya hibája volt-e, vagy esetleg egy másik futó program zavart csak be

A Scanexpress 6000SP paraméterei:

Optikai felbontás: 300x300dpi

Maximális: 4800x4800dpi

Ez utóbbi természetesen a szokásos pc-s parasztkábítás, ugyanis nincs másról szó, mint arról, hogy a 4800dpi-t úgy érik el, hogy a beolvasott 300dpi-s képet egyszerűen szoftveresen felnagyítják, a pixelek közé pedig színátmenetet képeznek. Ez kb. olyan, mintha egy bárban úgy lenne 50%-os árengedmény, hogy a vendégeknek ki kell hányniuk a megivott italt és újra legyűrni, de a második alkalommal már nem kellene érte fizetni... Mindegy, a 300dpi gyakorlatilag bármire elég.

A scannelési felület 216x292mm a gyári könyv szerint, ám itt ráhagyással adták meg az adatokat, tapasztalataim szerint ugyanis ennél nagyobb lapokat is be lehet vele olvasni.

A scanner 30bit-es színmélységgel dolgozik (persze csak belül), ami csak első hallásra felesleges, ugyanis ennek hála pontosabban tudja kiválasztani a 24bites palettában egy adott pixel színét. Ha nem hiszed, nézz csak meg egy 0,0,0 => 255,0,0, 256 lépcsős színátmenetet (vagy egy 8bites szürkeárnyalatot). Ne mondd, hogy az egyes színek között nem tudnál megkülönböztetni még egy köztes árnyalatot... na ilyenkor jön jól az a plusz 6 bit (még ha nem is létkérdés).

A doksi szerint PC és MAC SCSI csatlakozóval rendelkezik, de mi már megszoktuk, hogy az ilyesmit ne vegyük teljesen komolyan.

További info

www.mustek-europe.com

Mac szoftver

A scannerhez jár egy CD, rajta windows és MAC OS programokkal. Öröm volt látni a kézikönyvet, amely 95%-ban a PC-n fellépő hibák elhárítására korlátozódott, míg a MAC leírás ennyi volt: "Tedd be a CD-t, majd kattints az Install ikonra és kész". Jóég, mit tudna itt egy amigás szoftver...

A MAC programok mennek 68k-n is, mind Fusion, mind Shapeshifter emuláció alatt simán használni lehetett őket Amigán. Egyetlen dolog zavart, mépgedig a ColorIt (ez végzi a tulajdonkeppeni beolvasást) iszonyatos lassúsaga El nem tudom képzelni, miért tart súlyos másodperceki.., míg a program egyik menüjét felváltja a másik (mindez a leggyorsabb 68k-s MAC-nél 3-4x gyorsabb emulációban)... Mindegy, a program attól még használható. Korrekt, színes előzetes, egy rakás on-the-fly effekt és elég egyszerű kezelés jellemzi, ami amúgy TWAIN (róla mindjárt) segítségével kommunikál a scannerrel.

A MAC programok között van egy TextBridge nevű OCR (szövegfelismerő) program, ami már csak azért is nagy öröm, mivel Amigán ez a terület némileg el lett hanyagolva az utóbbi években. A program még a különböző írástípusokat (félkövér, dőlt) is képes felismérni, és kívánságra a kész szövegen alkalmazni Mivel a Textbridge RTF formátumban is képes menteni, a végeredmény gond nélkül beolvasható az amigás szövegszerkesztőkkel (Wordworth, AmigaWriter, FinalWriter). A megfelelő handler használatával (Shapeshifterhez lehet használni, a Fusion-be be van építve) közvetlenül is beolvashatod őket, előtte nem kell másolgatni a két partíció között

Ezek a programok a szabadon terjeszthető MAC OS 7.6-tal is mennek, tehát tényleg nem kerül egyetlen további filléredbe sem a scanner használata.

Néhány szó a twain-ről

A "Tool Without An Interesting Name" (azaz "Érdektelen nevű segédprogram") elméletileg a scannerekkel történő könnyebb együttműködést teszi lehetővé. A PC-s világban nagy durranás ugyanis, hogy ha egy scannerhez van TWAIN meghajtó, akkor minden, szintén TWAIN-t támogató programból lehet közvetlenül scannelni. Amigán persze ehhez itt az arexx, ám PC-n (és MAC-en) ez az egyetlen lehetőség. Ezért nincs is értelme a TWAIN-t átültetni Amigára, hiszen ez önmagában nem old meg semmit - minden géptípusra külön el kell készíteni még a twain drivert is az összes scannerhez. Ennyit az univerzális megoldásokról..

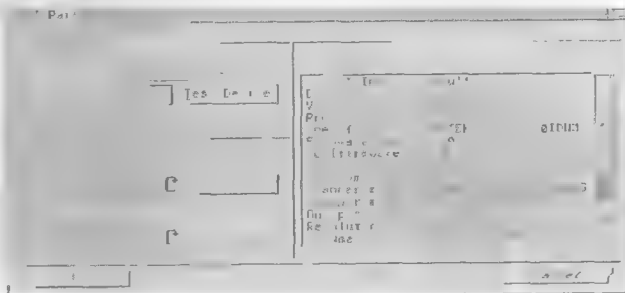
A Scanquix, Phoztoscope amigás programok arexx-en keresztül ugyanezt végzik el, vagyis Ppaint, Picmanager, ArtEffect stb. alól sima menüponttal meghívva közvetlenül hozzáférhetsz a scanner által küldött adatokhoz. Mi most a legolcsóbb (pontosabban shareware) amigás programot ismertetjük, a Scantek-et.

Scantek

A Scantek a következő scannereket támogatja:
Microtek IISP,
Microtek II,
Highscreen Flatbed Color IIs,
Scanmaker E3,
Scanmaker 35t,
Scanmaker E6,
Highscreen Perfectscan,
Highscreen Highscan,
Microtek E3PLUS v300, 330, 630,,
Mustek Paragon 6000CX, 8000CX, 12000CX,
Paragon 6000SP, 8000SP, 12000SP,
Paragon 6000CZ, 8000CZ,
Paragon 600IISP, 800IISP,
Microtek Scanmaker 636, 336, x6.

A szerző nem tervezi a Canon, Epson, HP, UMAX és a párhuzamos portra csatlakoztatható scannerek támogatását - talán nem véletlenül, hiszen a többi amigás program épp ezeket a típusokat támogatja (a Scanteket 95 ősze óta folyamatosan fejlesztik, tehát újabb típusok támogatására is számíthatunk).

Tesztszkennerünket (micsoda mássalhangzó-



torlodás... egy szlovák ironak összeiutna a szajában a nyál, ha látná...) a program csak részben támogatja, ami konkrétan azt jelenti, hogy "csak" adott felbontásban képes olvasni: 150, 300, 600 és 1200 dpi-vel, más értékeket beállítva nem kapsz használható eredményt. Szintén hátrány, hogy ezzel a scannerrel a program még nem tud színes preview-t produkálni. Ha a kép nem fér a pufferbe (vagyis a ramba), akkor bizony szintén hiba léphet fel. Egy 300 dpi-vel scannelt A4-es laphoz tehát 20-30 meg ramra van szükség - ez ma már nem lehet gond...

Ezek persze nem lényeges dolgok, a fő, hogy végre nem kell pc-t használnom a scanneléshez... Ha persze nincs még scannered, ezeket mind vedd figyelembe és lehetőleg olyan gépet valassz, amihez már nincsenek ilyen megkötések

A programmal színes, szürkeárnyalatos, fekete-fehér, sőt a beépített Halftone módban is dolgozhatsz. A felbontást, a beolvasás keretét, a kontrasztot, a sebességet, a tónusokat, sőt még a megvilágítást is külön állíthatod. A színkorrekciós táblázatot a scannerbe töltve további finombeállítást végezhetsz.

A képek mérete nem függ a rendelkezésre álló ram mennyiségétől (kivéve a mi scannerünket). Miután beolvastál egy képet, a program arexx parancsai segítségével elindíthatsz egy másik programot (pl. egy grafikus programot), sőt egyből át is küldheted neki az adatokat.

A program tetszőleges képernyőn nyílik meg (színes előzeteshez minimum 15 bites, azaz 32 ezer színű képernyő kell). A scsi vezérlőt és az egység számát külön megadhatod (a Scantek egyelőre csak scsi scannereket támogat).

Gépigény

A program futtatásához 2.04-es Kickstartra, természetesen egy scsi host adapterre, és legalább 2 mega szabad ramra van szükség. Azt már fel sem tételezem, hogy valaki merevlemez nélkül próbál képeket scannelni..

Lássuk csak, hogyan kell bekonfigurálni a programot.

Settings/SCSI

Itt állítod be magát a vezérlő device-t (Cyberstorm PPC-nél cybppc.device, WarpEngine-nél warpdrive.device, Blizzard SCSI Kitnél 1230scsi.device, Fastlane-nél z3scsi.device - ha neked más van, keresd ki a Sysinfo-nál a device listben, vagy nézz bele a vezérlő doksijába.) Az egység száma általában 6-os, de ez is scannerfüggő. Ha nem tudod, próbálgasd végig 0-6-ig.



Ha ráhibáztál (Test device), a jobbra lévő ablakban megjelenik a megtalált készülék neve és néhány fontosabb tulajdonsága. A Scan Buffer legyen olyan nagy, amilyent csak meg tudsz adni - ez felgyorsítja a beolvasást. Ha ugyanis ez a puffer megtelik, azt kiírja file-ba a program, majd folytatja a beolvasást stb. A File Buffer lehet sokkal kisebb is, nem olyan fontos. A memory-t állítsd any-re, az a legjobb - majd a program eldönti, hol talál neki helyet (a chipram úgyis kicsi ilyesmihez). Egyes SCSI host adaptereknél a helyes memóriatípus a működés feltétele. A pufferekben beállított ramot csak a beolvasás idejére foglalja le a program, tehát elég, ha akkor áll rendelkezésre A puffer nem szereti a fregmentált memóriát.

A Settings/DirPaths a kimentett képek, az átmeneti állományok és a korrektúra-táblázatok elérési útvonalának megadására szolgál.

A Max frame size / Adjust frame arra szolgál, hogy a maximálisnál kisebb méretű téglalapot adj meg a beolvasáshoz. Ilyenkor az előzetes (preview) is csak arról a megadott téglalapról készül, persze gyorsabban.

A Scanning modes a különféle beolvasási módokhoz használt beállításokat változtatja meg (például fekete-fehér beolvasásnál azt a határt, amit már feketének lát, színesnél a kontrasztot és a fényerőt (meg egy rakás további dolgot) stb.

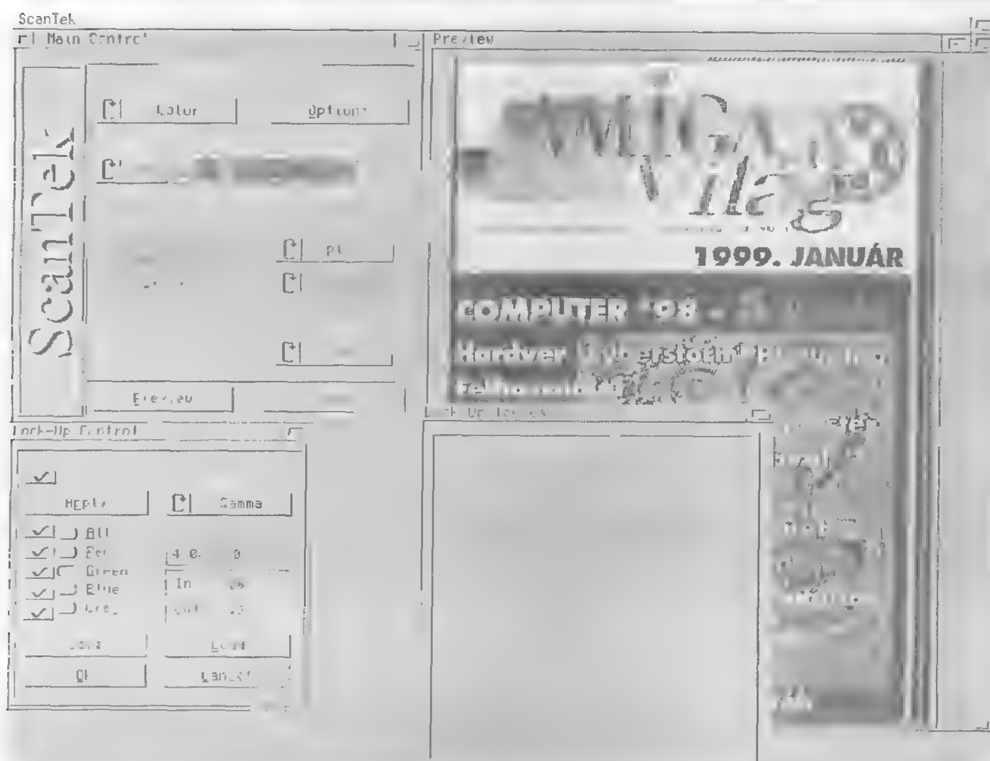
Scannelés előtt állítsd be az előzetes képet mutató ablakot a kívánt méretűre. Miután beolvastad az előzetest, hiába állítod át az ablak méretét, ismét csak be kell olvasnod a preview-t. Válaszd ki a Scanning mode-ot (valószínűleg színest fogsz leggyakrabban használni, bár pl. szövegfelismeréshez fekete-fehér kell) és állítsd be a felbontást. Kattints a preview-ra! A scanner mordul egy-kettőt, majd beolvassa az előzetest.

Az előzetes lehet színes, szürke, vagy másmilyen -

scan mode	normal preview mode	Cybergraphix, onepass and color preview
red	red	red
grey	grey	grey
blue	blue	blue
green	green	green
color	grey	color
halftone	halftone	halftone
black&white	black&white	black&white

Az előzetes és a képernyőmód illetve a scannelés módja közti összefüggéseket bemutató táblázat

A Scanner & az Amiga



ez magától a scannelés módjától és a Scantek képernyőjétől függ. A táblázat az 54. oldal alján megmutatja, mikor milyen előzetesre számíthatsz.

Ezután rajzold meg azt a téglalapot, amely a beolvasandó részt jelöli ki (mielőtt hozzákezdesz, kattints az ablak felső keretére, hogy aktiváld azt). Nem fontos elsőre tökéletesen megadni, később még módosíthatod az oldalait, sőt, az egészet el is tolhatod, ha a közepére kattintasz. Ha megvan a kijelölt rész, esetleg módosíts a Look-up táblán. Ez a tábla a kép adatait segít módosítani. Ez elég fontos, hiszen minden gyártó másként állítja be scannerét, vagyis ugyanaz a kép minden scannerből más árnyalatokkal jön elő. Elégge általános jelenség például, hogy az alapbeállításokkal a legtöbb scanner túl sötét képet olvas be. Ez főleg a hardver elektronikai és optikai kalibrálásától függ, de szerencsére kompenzálható (és jobb itt, mint később egy másik programban belepiszkálni). Sajnos csak azt tudom javasolni, hogy játssz el ezzel a görbével és tapasztald ki, melyikkel kapod a legjobb másolatokat. Azért érdemes ezzel játszani, mert a görbét a program a scannerbe tölti és az ott rögtön olvasáskor módosít a képen, míg egy utólagos balance-módosítás mindig adatvesztéssel (illetve minőségromlással) jár.

A Look-up table-ben látott görbét a LookUp Control ablakban található kapcsolókkal módosíthatod. Először is pipáld ki a Use Table kapcsolót, mert anélkül nem tudod a görbét állítgatni.

A Look-Up Type-nál a következő lehetőségeid vannak:

Normal - olyan, mintha nem csináltál volna semmit.

Gamma - a gamma (fényerő) korrekció egy indulóértékkel. (Adj meg egy számot és kattints az Apply-ra.)

Freestyle - Minden egyes pixelt kézzel módosíthatsz.

Step - A görbét lépcsőnként vezérli. A Look-up input.ban add meg a lépések számát, majd katt az Apply-ra.

All - mindhárom színösszetevő tábláját azonos módon, egyszerre módosítja.

A Grey csak akkor használható, ha a scanning mode is szürke.

A beállított táblákat el is mentheted (Save) és később betöltheted (Load).

Az utolsó menünek egyetlen pontja van, amellyel Arexx script-et futtathatsz le. Persze a mellékelt dokumentáció alapján magad is készíthetsz arexx scripteket, ám a csomagban is található jónéhány:

Arexx scriptek

Scantek
Ez a script bemutat néhányat a Scantek arexx parancsai közül.

ST2ArtEffect
Az utoljára beolvasott képet betölti az ArtEffectbe. Legalább 2.0-ás ArtEffect és 3.0-ás Scantek kell hozzá.

St2ImageFx
Nem fogjátok kitalálni... Ezzel lehet a beolvasott képet az ImageFx-be exportálni (IMFX 2.0 felett)

St_10x15cm
Ez egy egyszerű script, segítségével a bal felső sarokban jelöli ki a beolvasandó területet, mely nagysága 10x15 sm. A változókat módosítva természetesen akármilyen pozíciót és méretet is beállíthatsz (mondjuk ha folyton képeslapokat scannelsz).

St_A4
Ez ugyanaz, mint az előző, csak pontosan egy A4-es lapot állít be.

A többi script (A5, USLegal, USLetter) is szabványos méretű beolvasási területet definiál.

További info:

http://
www.users.odn.de/~odn05111/scantek.html

Egy későbbi számunkban bemutatjuk a profi scannerprogramokat is, a Photoscope-pal kezdve (mivel azt meg is lehet vásárolni Magyarországon).

Horváth Péter

FELHÍVÁS

Készítek egy térképet, amelyen feltüntetem a magyarországi amigások lelőhelyét, configját, és még némi hasznos infot. Ha szeretnétek ti is felkerülni, akkor írjatok. Mivel térkép, fontos lenne, hogy a település nevét is mondjátok meg, ahol laktok...;) Pontos cím nem fontos, bár ha gondoljátok, annál jobb. Ja, a mapot itt találhatjátok:

http://www.ektf.hu/~bpeter

Ha nem tudjátok email-ben feladni adataitokat, akkor küldjetek egy levelet a

Balogh Péter 3300, Eger, Pápay Sámuel út. 6. címre

- Sau -
#Amigahu, Hungary | PPC Forever

LEVELEZŐ ROVAT

Hurrá, megjöttek az első kritikák... lehet kifergatni a fanyalgó levelekben írtakat hehe... Előrebocsátom: van olyan levél, amire már válaszoltam privátban, azaz itt már másodszor teszem.

I.

Dícséretek (átugortuk)...

... az IBrowse is jó (mármint a cikk), de lenne egy (szinte már unalamas) beleszólásom. Jó lenne, ha mindenki elfelejtené, hogy a MatávNET-et bárki felhívhatja. Egy haverom is írt itt a dunaújvárosi fősulin egy szakdolit és ő is ezt írta. (Igaz, ő nem dunaújvárosi.) Innen Dunaújvárosból NEM tudom felhívni! Teljesen logikus, ez a monopol helyzet.. Csak éppen itt a dunatel/dunanet van monopolhelyzetben, semmi érdekük nincsen abban, engedélyezzék a MatávNET-es telefonszámot. Mit meg nem adnék én azért, hogy használhassam a MatavNET-et!!! Az előfizetési díj itt is kb. ugyanannyi (bár nekem lopott acc-om van ugyebár), viszont keményen 117Ft/óra éjszaka, 140Ft/óra hétvégén a telefondíj. (Nem is álmodhatok én arról, hogy egyszer péntek estétől hétfő reggelig bent legyek egyfolytában, mert el is megy egy hétvége alatt az egész havi netezére szánt összeg. (Ha nem több.)) Szóval a MatavNET drágasága csak nézőpont kérdése.

Leveledből kiderült, hogy hogy egyrészt minden relatív, másrészt pedig a monopólium senkinek sem tesz jót, legyen az a Matáv vagy a Dunatel. Amúgy a MatávNet tényleg nem drága, feltéve hogy nem a nyugati országok áraival hasonlítjuk össze, mert ugyebár a fejlett világban az embereknek sokkal kevesebb pénzük van erre és szegény cégek rá lettek kényszerítve, hogy szinte ingyen szolgáltassák az Internet-hozzáférést. A teljes hétvégére szóló kedvezményt azóta amúgy megszüntették, mert volt olyan elvetemült, aki „visszaélt" vele és kihasználta... (ezt egy Matáv közleményben olvastam)

A Networking is nagyon jó, ez is nagyon kell **(vszínű a cikkre gondolsz...)**. A Hardware rovat viszon ilyen formában szerintem nem valami jó ötlet. Arra gondolok, hogy nem hiszem, hogy nagy lehet az érdeklődés az A500 működése iránt. Inkább valami használhatóbb dologról kellene írni... Aki foglalkozik szervizeléssel, annak úgy sincsen rá szüksége, a többit meg nem érdekli. Persze ez csak az én véleményem. **(Egyelőre többen vannak, akik megdícsérték, szóval a rovat marad.)**

A Party riport szerintem kifejezettem rossz lett... **(jaj, már megijedtem, hogy az én cikkeim közül szidod valamelyiket :)** Még Blackie cikke elmegy valahogyan (bár mi már olvastuk ugyebár), de a Jumper-esetet nem értem miért kellett belerakni az újságba. Szerintem ez nagy hiba volt. (Nem csak a cikk tartalma a gond, hanem az igénytelensége is.) **(Én mondtam, hogy volt némi vita körülötte...)**

A levél írója arra kért, ne adjam meg a nevét - úgy legyen.

II.

Hi !

Most csak egy rövid kérdésem lenne : Tudtok-e valamilyen AMIGA-s levelezési listacímet/ket. És presze az is érdekelne, hogy hogyan lehet feliratkozni.

Hi neked is! Én egy magyar nyelvű amigás levelezési listáról tudok, arról, amiről a Freemail cikkben olvashatsz. Ha angol nyelvűre gondoltál, abból van többszáz. Szinte minden komolyabb programnak van saját listája, de van külön egy a játékokról, a programozásról stb. Látogasd meg az amigás honlapokat és ott találsz infót ezekről a listákról.

III.

Tisztelt AMIGAVilág Szerkesztőség!

Megkapván kiadványukat, az ezzel kapcsolatos észrevételeimet osztom meg Önökkel! Azt előre le kell bocsátanom, hogy jelenleg nem rendelkezem AMIGA-val **(sebaj, elég, ha a magot megveszed)**. több évvel ezelőtt megváltam kedvenc "ezerkettesemtől", melynek több, mint egy évig voltam gazdája, ezt követte rövid pc-s korszakom /1 hónap/ **(gondolom, elég is volt...)**. azóta gépmentes vagyok. De figyelemmel kísérem az AMIGÁ-s fejlődést. Eme néhány bevezető sor után következzenek az újsággal kapcsolatos észrevetelelm

Borító: a LOGO rendkívül igényes és megnyerő, viszont túl a sok címszó, amik nagy méretűek **(ez még az első számra vonatkozott, azóta a címszavak összementek)**.

Tartalomjegyzék: Ok **(nem értem, hogyan lehetne ▪ tartalomjegyzék jó vagy rossz...)**.

News: Jól felépített és kellő információt szolgáltat. A cikkek előtti keretes bevezető rendkívül jó ötlet **(most már csak a cikk-íróknak kellene ezt belátniuk, khm.)**. Az AMIRC mutogatós ábrái ötletes elgondolást takarnak. A MAC. erről bővebben is irhatnának (6-8 oldal) **(többen kértétek, lehet, hogy növelni fogjuk a MAC részarányát)**. Az apróhirdetés utmutatója meglepett, mi szükség van a cenzúrára 1 SZABAD országban. ez a személyiségi jogok megsertesét jelenti - érdekes modon a többi újsagban barki bármit hirdethet... **(Először is: a SZABAD ORSZAGról a 2. oldalon olvashatsz, de ezt inkább hagyjuk... A lényeg: ez egy ingyenes lehetőség azok szamara, akik keresnek valamit az Amigájukhoz vagy éppen eladni szeretnének valamit. Az ilyen hirdetéseket természetesen békén hagyjuk. Ha azonban valaki ezt az ingyenes lehetőséget arra szeretné kihasználni, hogy üzleteljen (erre utaltam a PSX CD-k nagyüzemi másolásával), akkor abból mi is részt kérünk. Természetesen egy üzleti hirdetésben is csak legális tevékenységről lehet szó (üres CD-R-t például nyugodtan árulhatsz ezerszám) - bár ez a hirdető felelőssége.)**

A 24-ik oldal tetszett, szívesen látnék itt olyan kapcsolást, mely HD- s lemez kezelését is támogatja. Computer'98 - nem tudok mit hozzáfűzni, mivel nem voltam kint, de tájékoztatónak jó. YAM: hosszú és részletes. Játékok a MALICE lehetett volna színes lapon **(a jövőben talán lesz egy-kétszer színes melléklet, a látványosabb fotókat majd oda tesszük)**. Az 52-ik oldal használható infot adott, ami viszont abszolút nem tetszett, az a következő oldal /nem lett volna miről írni?/ **(az egy fizetett hirdetés volt, sorry)**. Ezután kellemes meglepetést okozott a csilis bab receptje **(MrZ mája meg csak hízik... minket meg a nyelvészek beperelnek a „csili" engedély nélküli magyarításáért)**. az oldal hangulatát egészen feldobta az a két mókás figura összességében egy magas kvalitású lap lett az AV **(ugyanezt az áráról is elmondhatjuk...)**. leszámítva azt pár apróságot Remélem, a továbbiakban is így marad **(sőt, még emelkedni is fog! találjátok ki, melyikre gondoltam...)**.

Üdvözlettel: P. Zsolt



IV.

Hi, Péter!

Tegnap kaptam meg az újságot. Úgy gondoltam, most már nekem is be kell küldenem a megfejtést, hogy nyerjek egy szuper játékot..:) **(Esélyed sincs rá, hiszen egyetlen üveg sört sem kaptam tőled...)** Egyébként az újság jó. Sőt, nagyon jó, főleg a borító (by Unreal, nemde?) **(a logo igen).**

Az újság dizájnjával sincs problémám, emlékszem, egyszer egy srác a TeamAMIGA levlistán értékelte az AO10-et, persze csak külsőleg, és nem tudta elképzelni, hogy azt a szöveget, hogy "Teljeskörű Nyomdaipari Szolgáltatás" hogyan nyomtatok ki 3D-be **(titok!).**

Szóval ebben biztosan nincs elmaradva az újság, tekintve, hogy a designer ugyanaz a személy (nemtom, ki lehet:)) mindkét magnál, nem? **(Nyilván az Ao-ra gondolsz - nos, most már nem ugyanaz...)**

Most pedig, ha megengeded, leírnám, hogy én mit látnék még szívesen egy IGAZI Amigás újságban:

- demo/scene rovat. Be lehetne mutatni és értékelni két hónap termését (demok, introk, diskmagok, musicdiskek, slideshowk, etc. etc). Szerintem mindig lehetne vmiről írni, vagy ha éppen semmi sincs terítéken, korábbi produkciókat bemutatni. Néha meg lehetne interjuvolni híres scene membereket is. **(Jó ötlet, egyetlen akadálya, hogy én kb. olyasmiket tudnék írni, hogy „ebben a demoban olyan színes izék repkednek, sőt, az egyik forog is" - ha találunk valakit, aki hajlandó vezetni egy ilyen rovatot, semmi akadálya.)** Annak meg nagyon örülnék, ha a CD-n rajta lennének a legújabb demok meg zenék - demo coder rovat. **(A CD-re feltesszük őket, semmi akadálya)** Különböző grafikai effektek megvalósítása, elméletek, startup rutinok, mexakítások kezelése, meg minden, ami egy demo írásához kell... **(Nem akarod elvállalni?)**

- AmiNET rovat. Válogatás a sokezer program közül, mit érdemes letölteni/kipróbálni. Kisebb segédprogramok bemutatása. **(Ilyen gyorsan váljon valóra minden kívánságod... a mostani számtól mindig lesz Shareware/PD rovat)**

Egyelőre ennyi... Holnap fogom feladni az újság árát plusz meg egy ezrest, hogy küldjétek a CD-t. Egyébként előfizetnék, ha lenne lóvém, de most épp PPC-re gyűjtök..

V.

BOCSI NINCS EKEZET!!!
(Dehogynincs, a törd. csinált - a törd.)

Az én nevem Mr. Sheep **(üdvözöllek, kedves Birka!).** A sulimból írok egy PC-ről **(jobbulást).** - kellemetlen élmény -

Az újsival kapcsolatban az a meglátásom, hogy igen jó. Az nem baj, hogy a papír silány és a képek felbontása igen rossz, de nekünk így is tetszik. **(Namost azokra a nagynénikre hasonlítasz, akik a Woodehouse-könyvekben találkoznak a rég látott unokaöccsel, és biztosítják róla, hogy örülnek neki, de azért régen sokkal szebb/okosabb volt, de most már késő meg minden...)** Ellenben az első és második számban is a képek igen sötétek lettek, ezen ha lehetne kérem változtassatok. - elnezést a tegezésér - **(A tegezés el van nézve, a „tegezésér" viszont már nem! Legközelebb jóval több T betűt használj... A képekre visszatérve: sajnos tényleg csúnyák, pedig a nyomdába érkezéskor még gyönyörű, 600dpi-s volt mind... Próbálunk tárgyalni a nyomdával, hogyan lehetne feltuningolni a minőséget. A papírról meg annyit, hogy dupla árért gyönyörű alapanyagra tudnánk dolgozni - vállaljátok?)** Bár nekem alapgépem van, igen érdekelnek a PPC-s programok is.

De ha lehetne, akkor a programok áráról is írjatok. **(Hogyne, hogy infarktust kapjatok)** PL:Brickfast. **(Ennek speciel ott volt az ára, 300 Ft).** Tervezem ha lesz pénzem - PPC card és ház vételét is. Ebben kellene nekem egy kis segítség. Miszerint mi tartozik a különböző házakhoz, várható-e a PPC árváltozása, megéri-e az AMIGA 1300-as, MOD 4-es vezérlőt megéri-e venni ill. az A1300 tartalmazza ezt vagy nem. **(Arra, hogy megéri-e, neked kell választ adnod. Az 1300-as nem tartalmaz PIO4-es vezérlőt, de bármikor tehetsz bele. A PPC kártyák ára biztosan változni fog, elvégre még mindig 10% körüli az infláció, és a piac is mozog összevissza. PIO4-est amúgy nem kevesen vettek már hazánkban, nyilván ők úgy érzik, megéri. Lesz róla teszt is valamelyik számunkban)**

Előre is köszönöm a segítséget. - ha kapok. **(Ez nem ér! Tessék feltétel nélkül megköszönni...)** És sok szerencsét a továbbiakhoz. (Köszönjük!)

Ui. Úgy nézzétek, hogy ez a 3. internetes levelem eddigi életem során. AMIGA RULEZ!!!. **(Aháá, a konkurencia beépített embere! Ha ezt tudom, be sem teszem ezt a levelet...)**

VI.

Helló !!

Azért zaklatlak benneteket, mert lenne egy kérdésem/kérésem. **(Ezt nem teljesen értem, főleg a krónikus ékezethiány miatt)** Az érdekelne, hogy foglalkoztok-e majd PPC kártyák leírásával/ismertetésével úgy, mint azt a Turbo 1230 MKIII-sal is tettétek a II. számban. **(Az a helyzet, hogy a PPC kártyákról már írtak az AMIGAonlyban, és nem szeretnénk átfedést. Ha új típusok jelennek meg, biztosan kaptok tőlünk részletes tesztet)** Ugyanis érdekelne ezek teljesítménye, felépítése, sőt még a kinézete is. Mivel csak egy mezei alap 1200-es felhasználó vagyok. **(Ha elég sokan kéritek, egy későbbi számban visszatérünk rájuk. Addig is javaslom a PPC-vel foglalkozó GYIK-eket, onnét is összeszedegethetsz pár információmorzsát.)**

A másik kérdésem pedig, hogy mennyire éri meg ez az 1230 MKIII-as egy PPC-vel szemben. (ár/teljesítmény viszonylatban) **(Jaj... ha most azt mondom, hogy nagyon, akkor segítettem? A Trabant megéri egy 850-es BMW-vel szemben? Ha a kertbe szeretnél járni, nyilvánvalóan igen. Ha operabálba járó, makkos cipőt hordó, színházban mobiltelefonáló újgazdag vagy, vedd meg a BMW-t... Az analogia persze nem teljesen jó, hiszen a PPC kártya nemcsak dicsekvésre használható, hanem jókat lehet rajta játszani a 3D-s „cuccokkal", a felhasználói programok többsége is támogatja őket, nem beszélve a grafikus kártya csatlakozójáról. Ha rövid választ kell adnom: ha van kb. 100.000 Ft-od, vedd meg a PPC-t, ha viszont 25 ezred van, vegyél 1230/40-est.)** Ugyanis tervezem a gépbővítest és nem tudom eldönteni, hogy most fektessek-e be ebbe, vagy szenvedjek még legalább fél vagy egy évet az alap 1200-el és utána vegyek-e egy PPC-t. Tudom, hogy a PPC a jövő (egyre inkább a jelen!), de hát nem lehet az embernek mindig alapgépe. **(Ha rám hallgatsz, most veszel egy „kis" 30-ast, aztán fél év múlva kiszállsz belőle - akkor nem veszítesz rajta max. pár ezer Ft-ot, és nem kell fél évig kínlódni az alapgéppel)**

A harmadik kérdés pedig ez lenne, hogy milyen okból műveli a gépem a következőket: Bizonyos programok fagynak rajta a következő tünetekkel: A gép teljesen lemerevedik, még a patkány (egér) sem rohangászik a képernyőn és a hang teljesen megbolydul : az utolsó pár másodpercnyi hangot kezdi el ismételni, de felgyorsítva **(beépített remix-chip?).** Semmire se reagál, csak a resetre. Néha bizonyos programoknál magától is resetel.

Tudom, hogy ez kevés **(kevés bizony, ilyen tüneteknek ezer oka lehet),** de nagyjából ezek a tünetek. Ha leveszek mindent - HD-t, CD-t -, akkor is ezt produkálja (lemezes PRG, ami hd-val is fagyott). Még egy megfigyelésem van : Egy bizonyos Eagle Player nevű zenelejátszónál is jelentkeztek a tünetek, de amikor egy kapcsolót CIA-timing-ről VBLANK-timing-re állítottam át (bár fogalmam sincs, mik ezek), akkor rendesen lejátszotta a zenéket. **(Akkor a CIA körmére kellene nézni egy szervizben)** Nem tudom, hogy ez mennyit segít, de ennél többet nem tudok mondani.

Ha nem lenne nagyon megterhelő, akkor igazán leírhatnátok nekem a diagnózist egy Emilben és a lehetséges gyógymódokat (ha van). Pl:szervizdíj. **(Mint látod, semmi értelmeset nem tudok mondani, próbálkozz az egyik amigás boltban a szervizzel.)**

Bocs, hogy nincs ékezet, de a terminálon nem nagyon akadt... **(Eh, már megint ékezetesítéssel töltöm a szombat délelőttöm - a törd.)**

Ja, még valami: ha esetleg válaszoltok/kérdeztek valamit emilben, akkor egy darabig várnotok kell a válaszra, mert a suli a szünetben zárva van.. **(hmmm, ez asszem már aktualitását vesztette... Ha egy olvasónk segít a problémádat megoldani, ha máshogy nem, itt a mag hasábjain válaszolunk rá, ok?)** Az újságról csak annyit, hogy a képekre igazán rakhattatok volna még egy kis fényerőt **(hoppá, már megint a képek...)** egyébként CSAK ÍGY TOVÁBB ...

Ajaj, megtelt a második oldal... Akkor mára talán be is fejezem, találkozunk a következő magban.

Horváth Péter

Lehet, hogy elszámítottam magam, amikor a sorozat terjedelmét terveztem. Az első részbe távolról sem fért bele minden, és félek, a helyzet a mostani résszel csak tovább romlik. Sebaj, legközelebb majd a két és feledik részt olvashatjátok...

ArtEffect [2]

Az első részt az ikonok ismertetésével fejeztem be, most lássuk azokat, amik akkor kimaradtak:

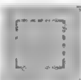


Kitöltés

Egy bekerített részt, azonos színű felületet tölt ki. Ha kiválasztottad, a pointer átváltozik egy festékesbödönné. Ezután válassz ki egy rajzszínt. A kitöltendő felület egy tetszőleges pontjára kattints a mutatóval (az újabb változatban már nem a bödön aljával kell). Nem mindig könnyű csak azt a részt kitölteni, amit szeretnél. Ha a kitöltés átfolyik más részekre, ahová nem szeretnéd, akkor előtte próbáld lezárni a területet.

Az rgb tűrés beállításánál talán feltűnt néhány kapcsoló, amelyről még nem beszéltem. Az áttetszőség azt szabályozza, hogy rajzod mennyire nyomja el a képet. 0 százaléknál az új rajz egyáltalán nem látszik, 100%-nál pedig teljesen lefedi az alatta lévő pontokat. Általában ez utóbbit használjuk.

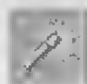
Amikor egy vonalat húzol, felületet töltesz ki, nem feltétlenül csak egy adott színnel rajzolhatsz. Rajzeszközeid másképp is hathatnak a képre. Egy négyzetet rajzolva például a kirajzolt területet egy adott színnel lefedheted (alapbeállítás), de választhatod azt is, hogy azon a területen a kép elmosódottá váljon, sötétebbé vagy világosabbá - mindezt a beállító ablak bal felső részén előugró menüben választhatod ki.



Négyszög-maszk

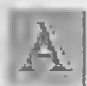
A maszk a kép azon része, amelyre a módosításaid (rajzolás, kivágás, kitöltés, egyszóval minden) NEM érvényesek. Ha a maszk a képnek egy részét fedi, akkor hiába adod ki az utasítást, hogy az egész változzon feketére, csak azok a részek teszik, amiket a maszk nem fed. Alapállapotban a maszk a maszkolóeszközök aktiválása után a teljes képre érvény a, később aztán szabadon módosítható. Ha erre az ikonra kattintasz, megjelenik a maszk (alapállapotban piros), amely egyelőre a teljes képet lefedi. Most négyszögeket rajzolhatsz rá, melyek a maszkból kivágásra kerülnek - alapállapotban mindig csak egy. Ha azonban nyomva tartod a CTRL billentyűt, egymás után többet is eltávolíthatsz. Ha a bal Amiga gombot tartod nyomva, akkor pedig a rajzolt négyszög hozzáadódik a maszkhoz.

Ha még mindig zavaros ez az egész, vágj ki egy ecsetet, majd rajzolj egy akármilyen maszkot. Ezután a kép felett mozgatva az ecsetet egyértelművé válik a maszk szerepe és használata.



Varázsvessző

Nem, itt nem cikkíró testrészére gondoltak, hanem egy olyan rajzeszközre, ami kicsit hasonlóan működik, mint a kitöltés funkció. Ez is a maszk meghatározását segíti, mégpedig úgy, hogy ha egy pontra kattintasz vele, akkor az azonos színű képpontokból álló környéket elveszi a maszkból. Magyarul most nem egy színnel töltesz ki azonos színű képrészeket, hanem maszktalanítod őket. Először itt is a teljes képet elborítja a maszk, a varázsvesszővel pedig csak elvehetsz belőle. Ha hasonló színű pontokat is szeretnéd figyelembe venni, told ki a tolerancia-határt (ugyanúgy működik, mint a kitöltésnél). Az eredményt azonnal nyomon követheted, tehát játssz el nyugodtan a különféle értékekkel. Ha körülbelül megvan a terület, esetleg próbálkozz a zsugorít/csökkent kapcsolókkal, melyek kicsit kiterjesztik illetve csökkentik a tűréshatárt és ezzel a maszk méretét. Ha nyomvatartott CTRL billentyű mellett teszed, több területet is eltávolíthatsz, a bal Amiga gombbal pedig hozzáadhatsz a maszkhoz.



Szöveg

Nem hinnéd, de ezzel lehet szöveget írni a képre. Kattints duplán a szimbólumra, amire előugrik a szöveg-beállító abblak. Az áttetszőséget állítsd 100-ra, így a szöveg teljesen lefedi majd a hátteret. Írd be a kívánt szöveget a mezőbe. Válassz egxy betűtípust és betűméretet. Add meg az esetleges stílu(oka)t - félkövér, dőlt, miegymás. Balra a kapcsolóval megadhatod, mit tegyen a szöveg (alapállapotban kiíródik a rajzszínnel, de tehet mást is - erről majd máskor).

Most kattints a képre, hogy a szöveg megjelenjen. Tartsd nyomva a bal gombot, és mozgasd a szöveget a kívánt helyre. Ha megvan, nyomj egy szóközt, hogy véglegesítsd a feliratot.

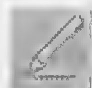


Nagyítás

Betöltés után a kép 1:1 arányban jelenik meg a monitoron, vagyis a képernyő 1 pixele a kép egy pixelének felel meg. Nagyítani a következőképp lehet:

Kattints a nagyítás szimbólumára. Vidd az egeret a kép fölé. Kattints a bal egérgombbal - a kép nagyobb lett. Ha egy bizonyos részletet szeretnél nagyítani, a bal gomb nyomvatartása mellett rajzold meg a megvizsgálni kíbvánt négyszöget, mire a gomb elengedése után a definiált rész kitölti az egész ablakot. Kicsinyíteni a jobb egérgombbal lehet. Dulpakattra előjön a szokásos beállító-ablak. A 100% visszaállítja az eredeti állapotot, a Kép igazítása a képernyőhöz az ablakot próbálja a képhez igazítani (feltéve, hogy a képernyő engedi). A Tovább nagyít kipipálása után egymás után addig nagyíthatod/kicsinyítheted a képet, ameddig csak akarod, illetve amíg egy más eszközt nem választaasz. Alapállapotban az első nagyítás után az ArtEffect visszatér az utoljára alkalmazott rajzeszközhöz.

Ennél sokkal gyorsabban is nagyíthatsz a "+", illetve kicsinyíthetsz a "-" billentyűk segítségével (a képet tartalmazó ablak legyen aktív!).



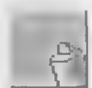
Toll

Ez az egyik leggyakrabban alkalmazott rajzeszköz. A Toll az aktuális ecsetvéget (lásd ott) és a rajzszínt veszi figyelembe. Mindig maximális intenzitással rajzol.



Ecset

Ez is a beállított ecsetvéget és az aktuális rajzszínt alkalmazza, ám itt a program az intenzitást is figyelembe veszi (lásd ecset-beallítások).



Festékszóró

Eredetileg ezt "Légecsetnek" hívják külföldiül, aztán minden doksi megemlíti, hogy ez tulajdonképpen egy festékszóró. Ezért a program fordításakor már eleve ezt a kifejezést használtam - van enélkül is elég zavaros dolog a világon... A festékszóró is az ecset végét alkalmazza, és a nyomást is figyelembe veszi (tabletnél egyértelmű, egérrel pedig minél tovább nyomod, annál erősebbnek veszi).

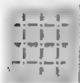

Klónozó

Dolly birka után most már tetszőleges képrészleteket is klónozhatunk. Remélem, ez ellen nem tiltakozik majd az egyház... Kiválasztasz egy képrészletet, majd a kép egy másik részére másolhatod.

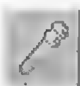
Ez a funkció verziónként kicsit változott, ezért ne csodálkozz, ha nálad nem pontosan így működik:

Válaszd ki a klónozót. Nyomd le a bal ALT-ot, és tartsd is nyomva. Kattints egyszer oda, ahonnét másolnoi szeretnél (lehetőleg az átmásolni kíánt terület közepére). Engedd fel az ALT-ot. Válaszd ki a festékszórót és egy rajzmódot, leginkább a "szín"-t. Most a bal gombbal szépen át tudod másolni az eredeti rész egy darabkáját (a kis kereszt mutatja, hogy éppen mit másolsz át, a halvány réteg pedig a területet jelzi, ahová a mostani beállításokkal rajzolhatsz - ezt a jobb alt-tal tudod módosítani)

Ez egy igen látványos funkció, érdemes kitanulni vele a munkát.

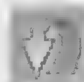

Rács

A más programokból is jól ismert segédrácsot állítja be, segítségével a képen nem tudsz akárhová egyenest húzni, hanem csak az itt beállított rács pontjain keresztül.

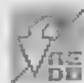

Pipetta

Ha a képen látsz egy olyan színt, amivel rajzolni szeretnél, elég, ha a pipettára kattintasz, majd a kívánt színt tartalmazó képpontra és máris az a szín válik a rajzszínné. Tartsd nyomva a bal egérgombot, mikpözben a képen matatsz, így nyomon követheted, melyik pont milyen színű.

Ugyanzt a jobb gombbal csinálva a háttérszínt keresheted meg a képen


Vissza

Ha elrontottál valamit, kattints ide (lásd még: Beállítások).


Újra

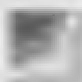
Ha elrontottad az elrontás javítását, ezzel kijavíthatod a kijavítást. Remélem, mindenki érti..

Az eszköztár alján látod a rajzszínt és a háttér színét. A jobb felső kis nyilacskával megcserélheted őket (mondjuk ez nem túl fontos, hiszen jobb gombbal is rajzolhatsz a háttérszínnel), a bal alsó ikon pedig visszaállítja az eredeti (vagyis fekete háttér, fehér rajzszín) állapotot.

Az újabb változatokban további ikonokat találsz:


Radír

Nagyon jó kis törlőfunkció. Az aktuális ecset beállításait (nyomás, intenzitás) figyelembe véve radíroz le képrészeket a képből. Ha nyomvatartott Shift mellett kattintasz oda, az egész képet letörli.


Maszatol

Ezt próbálgatással a legkönnyebb kiismerni. Végülis elég, ha annyit mondok: úgy viselkedik, mintha az ujjaddal maszatolnál el egy festményt.

Ezzel kivégeztük az eszköztár ikonjait, most lássuk a menüpontokat.

Az ArtEffect menüpontjai

Projekt

Új

Új képet szeretnél készíteni. Meg kell adnod a kép méreteit képpontban, vagy centiméterben és dpi-vel (lásd múltkori cikk). Megadható továbbá, hogy milyen legyen a háttér színe. Állítás közben rögtön a képhez szükséges memória mennyisége is nyomon követhető

Megnyit

Nyilvánvaló... beolvas egy képet. Alapból azt a könyvtárat ajánlja fel, ahonnét akkor olvastál be képet, mikor utoljára elmentetted a beállításokat.

Legutóbbi

Betölti a legutoljára használt képet.

Utolsó képek

Felsorolja utolsó munkáidat és kívánságra betölti egyiküket

Ment

Kimetni a képet Itt is lehetőséged van a képformátum műódosítására, nemcsak a következő menüpontnál.

Mentés másként

Más néven és esetleg más formátumban menti el a képet.

Scanquix

Őszintén szólva nem tudom, azért van-e itt, mert a rendszeremen telepítettem a Scanquix-et is, vagy alapból itt található... A lényeg, hogy segítségével (és a Scanqiux-ével) közvetlenül az ArtEffectbe tölthetsz egy képet a scanneredből.

PD/SHAREWARE AJÁNLÓ

ScreenToIFF

Screengrabber, azaz képlopó program. Igaz, csak AGA képernyőket tud lopni (tehát grafikus kártya tulajdonosok nem igazán használhatják, igaz, nekik ott az ImageFX "Grabcyber" modulja), azokat viszont igen egyszerűen. A tooltype-ban tárolt információkkal megadhatod, hogy a kimentett kép hova kerüljön (pl. SAVEPATH=SYS:grabs).

Programindításkor megjelenik egy kérdező az ellopható képernyők nevével. Itt sajna a grafikus kártyára irányított képernyők neve is látható, a program látszólag le is lopja őket, ám a végeredmény egy csupa krikszkrakszból álló kép lesz. Ha a kiválasztott képernyő nevére kattintasz, annak képe máris elmentődik (...) a megadott helyre. A kérdező eltűnik, azaz ha több képet kell lopnod, indítsd el újra a programot. Az Update-tel újraépíti a képernyők listáját (akkor jó, ha indítás után nyitottad meg a lelponi kívánt képernyőt).

DC20

Ugyanaz vonatkozik rá, mint az előző pontra, csak itt a digitális kamerával játszhatod el ugyanezt.

Nyomtatás

Némi szokásos beállítás után kinyomtathatod a képet a workbenchben beállított nyomtatóra. A kép mérete szabadon állítható, a "Képből" kapcsolóval a



rendes méretek kerülnek beállításra.

Studio, Turboprint

Meghívja az esetlegesen telepített nyomtatóprogramot, és azon keresztül nyomtatja ki a képet (jobb, gyorsabb!)

Turboprint használatához legyen egy T nevű könyvtár az ArtEffect: assing alatt! A Printmanager pedig a Turboprint:Printmanager útvonalon legyen.

Arexx makró végrehajtása

Lefuttat egy arex scriptet. A csomagban tizenhat ilyen script van, de természetesen a saját scriptek írásával kezdődik az igazi móka...

Bezár

Az aktív ablakot zárja be.

Mindet bezárja

Minden ablakot bezár a képernyőn.

Info

A szokásos összegzés a program verziószámáról, a készítőkről.

Info a plug-inekről

A telepített pluginek szerzői, verziószámuk.

Elég volt...

"Kilepés a programból"-nak is fordíthattam volna, de az olyan unalmas...

Szerkesztés menü

Vissza

Ugyanaz, mint a már ismertetett ikon.

Újra

Lásd eggyel feljebb.

Másol

Az egész képet bemásolja a vágóasztalra.

Beszúr

A vágóasztalon lévő képet helyezi vissza a képre (az aktív ablakba ez a kép kerül!).

Tükröz

Vízszintesen vagy függőlegesen tükrözi a képet.

Elforgat

90°-kal jobbra vagy balra forgatja a képet.

Kivág

Kijelölsz egy részt a képen, amit aztán a program kivág belőle. (Olyan, mint más programoknál a Crop, vagyis tulajdonképpen a széleket vágja le és a középső rész marad meg.)

Megkettőz

Úja ablak nyílik, benne ugyanaz a kép.

Kép mérete

Itt mnéretezheted át a képet, közben esetleg megtartva az eredeti arányokat. Az alapbeállítások gyakran előforduló képméreteket tartalmaznak, a gyors méretekkel pedig egyetlen kattintással felezheted/harmadolhatod/duplázhatod a képet.

Vászon mérete

Nem a képet, hanem a képet tartalmazó háttér méretét növeli. Alul megadhatod, hogy a kép a majdani vásznon hová kerüljön. Ezzel a funkcióval adhatsz hozzá újabb részeket a képhez. (Az átméretezéssel ugyanis magát a képet is növelnéd.)

Ecset menü

Megnyit

Betölt egy képet, amit aztán ecsetként kezel.

Mentés másként

Új néven kimenti az ecsetet.

Szabad

A név kicsit félrevezető lehet, helyesebben "Szabaddá tesz", "Felszabadít". Egyszerűen törli az ecsetet a memóriából.

Tükröz

Vízszintesen vagy függőlegesen tükrözi az ecsetet.

Nyújt

Átméretezi az ecsetet (felére, duplájára vagy tetszőleges mértékben). Nagyítani csak végszükség esetén szabad, hiszen bitmap grafikáról lévén szó mindenképp veszít a minőségéből, életlen, darabos lesz.

Elforgat

Itt már nemcsak 90°-kal, hanem tetszőleges szögben is forgathatsz.

Hajlít

Téglalapból paralelogramma alakot készít, tetszőleges dőléssel.

Perspektíva

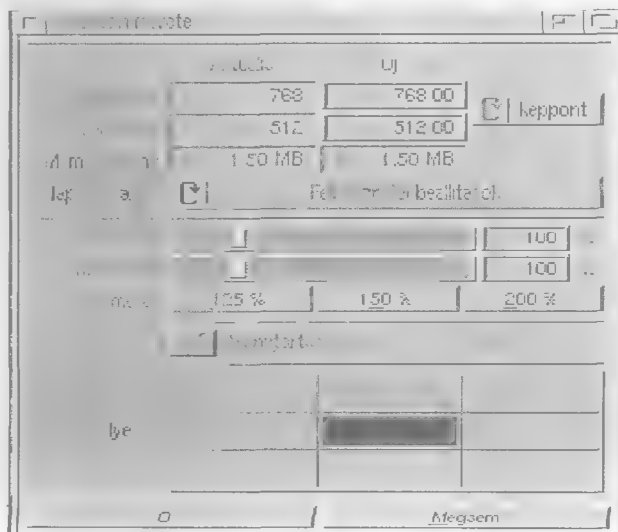
Az ecsetet térben elforgatja (vízszintesen vagy függőlegesen)

Keret

Lemetéli, azaz a külső pixeleket törli, az adott rajzszínnel keretet ad, illetve fokozatosan előtűnővé varázsolja. Ez utóbbi nagyon szép eredményeket produkál, egyetlen probléma, hogy a 0-ás színt veszi alapul, nem pedig a fizikai keretet, és ebből néha fura eredmények születnek.

Fogópont

Nem mindegy, hol fogod az ecsetet - itt változtathatsz rajta.



Maszk menü

Megnyit

Betölt egy maszkot.

Mentés másként

Kimenti a maszkot.

Papírt betölt

Egy papírt tölt be maszknak (van néhány a csomagban).

Maszkot megmutat

Megmutatja a jelenlegi maszkot. (A beállított színnel!)

Minden

Az egész kép a maszk részévé válik.

Semmi

Mindent elvesz a maszkból.

Inverz

Invertálja a maszkot: ami eddig nem volt az, most maszk lesz és viszont.

Szín kiválasztás

Egy szín kiválasztásával definiálsz maszkot.

Másol

Lemásolja a maszkot.

Előtűnik

Finom előtűnéssel látja el a maszkot (mint az ecsetnél).

Zaj kiszűrése

Az egy-két pixelből álló zavarokat eltávolítja a maszkból.

Keret

Keretet húz a maszk köré.

Nő

Növeli a maszkot méretét.

Csökken

Csökkenti a maszk méretét.

Szűrő

Itt a különféle effekteket ereszteheted rá a képre (illetve a kép nem maszkolt részeire, ha már ennyit beszélek a maszkokról...). Ezek felsorolása sajna a következő számra marad.

Most pedig szeretném a billentyűzet-kombinációkat ismertetni.

Ezeket a billentyűket az összes változatban (legyen az német, angol, magyar) használhatod. Az egyes menüpontokkal és ablakokban lévő kapcsolókkal már más a helyzet, ám ott mindig látod, melyik funkció milyen betűvel hívható elő (a szavakban az a betű van aláhúzva, mely lenyomása egyenértékű a kapcsoló megnyomásával/menüpont kiválasztásával).

Offtopic ON
Megjegyzem, ez az, amire sok magyarra fordító nem törődik, és gyakran ugyanazt a billentyűt rendeli hozzá több funkcióhoz. Ilyenkor persze a gép nem reagál, hiszen nem tudja eldönteni, melyiket is válassza... Ezt is illene letesztelni fordításkor. Természetesen nem kell az egész programot átfésülni az ilyen kettősségek után, elég, ha mindig arra figyelsz, hogy az adott pillanatban kiválasztható funkciók között ne legyen azonos billentyűzet-rövidítés.
Offtopic OFF

ESC - Megszakítja az épp folyamatban lévő műveletet.
H - vízszintesen tükrözi az ecsetet.
V - Függőlegesen tükrözi az ecsetet.
t - Lemetéli az ecset szélén lévő pixeleket.
o - Az aktuális rajzszínnel körvonalat ad az ecsetnek.
s - Az ecset előtűnését állítja be.
T - Az ecset áttetszőségét az aktuális háttérszínhez illeszti.
Szóköz - Poligon befejezésére, szöveg fixálására szolgál.
u - Vissza, az utolsó műveletet teszi semmissé.
b - Kivágás. Többszöri megnyomásával váltogathatsz a különböző kivágási módok között.
f - Varázsvessző aktiválása.
F - Négyszög-maszkbeállító aktiválása.
r - Négyszög.
R - Kitöltött négyszög.
c - Ellipszis/kör.
C - Kitöltött ellipszis/kör.
d - Szabadkézi rajz (hű, de utáltam ezt az egyetemen... a tanár meg engem...)
D - Kitöltött szabadkézi rajz.
q - Ívek.
v - Egyenesek.
w - Poligon.
W - Kitöltött poligon.
m - Nagyítás
0....9 - Különböző nagyítási méretek között kapcsolgat.
Shift+0...9 - Különböző kicsinyítési méretek között kapcsolgat.
+ - Nagyít.
- - Kicsinyít-
, - Pipettát aktivál.
K - Kép törlése.
Kurzorbillentyűk - Képrészletet görget.
Alt+kurzorbillentyűk - Oldalanként görget.
Shift+kurzorbillentyűk - Pixelenként görget.

Figyelj oda a kis/nagybetűkre!

Sajnos példákkal csak a következő számban szolgálhatok. Addig is jó rajzolgatást!

Horváth Péter

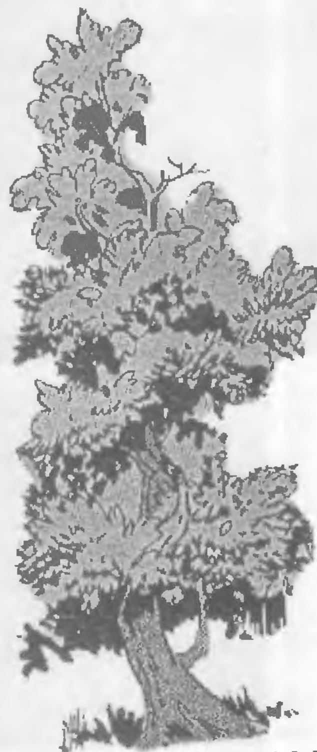
1. A színmódok bemutatása, az Arteffect rajzeszközei.
2. Az ArtEffect menüpontjai, példák a műveletekre
3. Az ArtEffect pluginek ismertetése.

FELHÍVÁS

PUPÁKOK!

Mr.Z papa havonta minimum 1x kirándulni jár a Buda környéki hegyekbe. Ha fel tudtok tápászkodni a gép elől, akkor egy megbeszélt/kijelölt időpontban kiszabadulunk a levegőre. Barátnőd nem hozhatod, hanem kötelező, hogy hozd! :P

„Gyere ki a hegyoldalba :)"
jeligével
a **06-209-171-252**,
vagy munkaidőben
a **06-1-302-4672**-es
számon jelentkezz!



PREVIEW

Az AmigaVilág júniusi számának tartalmából

Először is elnézést kérünk mindenkitől, aki QXY Yam cikkére vagy Zozo PPaint workshopjára várt, sajnos ebbe a számba nem tudtak bekerülni. Júniusban természetesen kétszeresen is pótoljuk (elkerítettünk rá vagy tizenöt oldalt...). Most pedig jöjjön a következő szám beharangozója:

- Fantastic Dreams

A Titan másik nagyszerű grafikus játékszere, nemcsak főállású grafikusoknak. Bemutatjuk, hogyan nő ki Gorbacsov fején a szőrzet néhány másodperc alatt...



- MAC sarok - Settlers 2

Sajnos egyelőre mégsem nem lesz amigás változat (ahogy azt a hírekben írtuk), de Shapeshifter alatt bárki betöltheti. Érdemes! Mi sem várunk tovább az amigás verzióra a róla szóló cikkel... Részletes leírás, tippek, trükkök.

- A megkezdett sorozatok folytatása:

Linux, E, Evil's Doom stb. Az IBrowse, Yam, ArtEffect sorozatok befejezése.

- BVison GYIK

Az új BVision tulajdonosok által leggyakrabban feltett kérdések, az előforduló problémák, azok megoldása

- Állandó rovataink:

Cheat corner, Internet, CD ajánló, Levelező rovat, olvasói játék, apróhirdetés stb.

Természetesen (mivel páros számú magról van szó) újra lesz hozzá CD melléklet! A tartalmáról is a magazinban olvashattok.

Ha írtok nekünk, miről olvasnátok a legszívesebben (vagy mi az, ami nem tetszett), azzal Ti is befolyásoljátok az AmigaVilág tartalmát.

Még mindig soxeretettel várjuk a cikkeiteket! Írhattok bármiről, aminek köze van az Amigához... Pénzt nem kaptok ugyan érte (az AmigaVilággal senki sem keres pénzt, egyelőre...), de gondoljatok csak az unokákra, akiknek lesz mit mutogatni... Komolyra fordítva a szót: ha olyasmiről tudsz írni, amiről még nem volt szó (játékleírások, apró segédprogramok), szívesen közzétesszük.

Ha Amiga Klubokról kapunk némi infot, azt is szívesen megosztjuk az olvasókkal.

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Sopron Pf. 377
E-mail: amigavilag@syneco.hu
Telefon: 06-99-312-522; 06-209-446-727
Fax: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
Hirdetésfelvétel: 06-20-94-46-727

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 1999. júniusában várható.

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk

Az AmigaVilág megvásárolható a következő üzletekben:

PC Pince 9400 Sopron, Erzsébet u. 15.
Teletech Kft. 1148 Budapest, Angol utca 43.
CyberStreet 1106 Budapest, Gyakorló u. 9.
ASYS Kft. Budapest, Csengery u. 86.
Gadget Computer 6600 Szentes, Ady E. u. 1.



GADGET COMPUTER Bt.

Szentes, Ady E. u. 1. H-6600
Tel.: (63) 313-367; fax: (63) 444-012;
email: gadget@mail.datanet.hu
Nyitvatartási idő:
hétköznap 9-13, 15-18h
szombaton 9-12

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt) 35000.-
AMIGA 3000 Desktop alapgép (használt:) 100000.-
AMIGA 4000 Desktop alapgép (használt:) 150000.-

Konfigurációk (extra kedvezmények!)

GADGET Home 205000.-
A1200 alap. + BlizzardPPC 200/040/25 + BVision + 3G2 HDD

GADGET Work 535000.-
A4000 desk. + CyberStormPPC 200/060/50 + CyberVisionPPC + 4G3 HDD

AMIGA monitorok:

THOMSON 1432 PAL (használt) 10000.-
NEC 3D. VGA. SVGA, PAL multis. (haszn) 25000.-
Sony 17" multisync. VGA 1600x1280 152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler 24000.-
Blizzard 1230/50MHz (használt) 32000.-
GVP 1230/EC40/882 5Mb RAM-mal (haszn) 30000.-
Cyberstorm MK-III foglalat a 68060/50MHz-nek/ Ultra-Wide SCSI 92000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Cyberstorm MK-III 60/50 UW SCSI 191000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Motorola MC68882 kopr. (PGA tok. 50MHz) 6500.-
Recycled!
Motorola MC68020 (PGA tok. 20MHz) (r) 14400.-
Motorola MC68030 (PGA tok. 50MHz) (r) 22440.-
Motorola MC68040 (PGA tok. 25MHz) (r) 28800.-
PowerPC 603e Processzor 160MHz IBM(r) 34100.-

A1200-be való Power UP kártyák:

Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!
Blizzard 603e 160MHz LC040/25 73000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25 77000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25 123000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25 120000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50 206000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25 142000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50 228000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatoló is található!
CyberStorm PPC 200MHz 060/50 (r) 253000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25 191000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50 273000.-

Cégünk megszüntette a phase5 termékek raktárról való értékesítését. Ez az árakban csökkenést erdményezett. A megrendeléstől esetenként 1 hónap is eltelhet a szállításig.

A1200 Torony bővítések

Az Atéo koncepció
Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!
A1200 torony 200W Táp.+PC bill.+doc 59000.-
Atéo Bus 4 slot 72000.-
Pixel64 video kártya Cirrus Logic CG5434 35000.-
Multi I/O kártya 2x115kb/s soros. 2xp. port 21500.-
Ethernet kártya 21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat..32kb. SANA-II komp.
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache 21500.-
IDE kártya 2xIDE port 21500.-
16bit Hangk. FM.2 16bit cs. 32 hang. MIDI 53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM (r) 60000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit. 72Hz
BVision PPC 8Mb SGRAM 55000.-
Csak a BlizzardPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit. 72Hz
3D LCD szemüveg modul 27000.-
CyberVisionPPC-hez
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III 53000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz 45000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III (r) 106000.-
Concierto IV (r) 62000.-
Hangkártya a PIV-hez.
Pablo IV (r) 40000.-
Videokimeneti kártya a PIV-hez. (szabványos video-jel kimenet)
Paloma IV (r) 62000.-
Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. (TV-modul. S-VHS. UHF-VHF Antenna be)

Memória: Napi áron!

1Mb SIMM 9bit (r) 1430.-
4Mb SIMM 9bit (r) 2750.-
4Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 2420.-
8Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 5500.-
16Mb SIMM 32bit (r) EDO 9130.-
32Mb SIMM 32bit EDO 11000.-
64Mb SIMM 32bit (r) Blizzard-ba! 14400.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya Z-II/Z-III 104000.-
Motorola DSP. Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port
Buddha IDE kártya Z-II (r) 15600.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III 56500.-
+2 párhuzamos port!
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya (r) 54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló (r) 50000.-
Realtime (24/s) 512kb RAM párhuzamos porton keresztül

PCMCIA adapter a Graffito 24-hez 36000.-
Csak ezzel képes át is vinni az adatokat a gépbe!
Multi I/O kártya Z-II/Z-III (r) 39500.-
4 IDE adapter A1200/A4000 (r) 2500.-
PC bill. illesztő (r) 5000.-
egér 2 gombos (r) 2800.-
Belső floppy. 880Kb (r) 5000.-
Külső floppy. 880Kb (használt) (r) 6000.-
Hangdigitalizáló (r) 4800.-
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) (r) 2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)->SCSI (centr50p) (r) 3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p) (r) 2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M) (r) 3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)(r) 4300.-
SCSI paszív terminátor (HPDB50M) (r) 1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) (r) 10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) (r) 2700.-
Modem. külső 33600 (r) 10800.-
Modem. külső 56000 16500.-

SCSI perifériák:

TOSHIBA 32xCD ROM külső 20350.-
Panasonic 32xCD ROM 28900.-

CD írók:

Sony 2xW/ 6xR 75000.-
Yamaha 4xW/ 6xR 125000.-

Cserélhető winchesterek:

Syquest 200Mb belső 73000.-
Syquest 200Mb lemez 10000.-
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez 35000.-
IOMEGA ZIP lemez 2900.-
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez 80000.-
IOMEGA JAZ lemez 20000.-

Folyóiratok, könyvek (r):

Az Amiga progr. C és Assembly nyelven 1450.-
Amiga programozási könyv lemez melléklettel.
Amiga Format (Angol) 3500.-
10/97+CD 11/97+CD
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lem. 11. 12/97 2100.
AMIGAonly (Magyar) 250.-/300.- (a 8. számtól)
1 2 4 7 8 9 10
AMIGA Világ (Magyar) 500.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez 2500.-
Amiga Special (Német) 2.3/98+Lemez 1900.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást. E-mail:gadget@mail.datanet.hu

A megnevezés utáni (r) jel a termék raktáron levőségét jelenti.

HTTP://www.szentes.hu/partnerek/gadget